

CONTENTS

2014 WINTER

表紙イラスト：森下真希

：監修：サンライズ・MBD
：監画：サンライズ・テレビ東京

本誌は次号(3月中旬発売号)より
さらにパワーアップして
判型が大きくなります!! (A4判)
お間違えなく!!

【巻頭特集】

- 005 **機動戦士ガンダム THE ORIGIN**
刻まれる『THE ORIGIN』としての歴史

- 009 **ガンダム Gのレコンギスタ**
新しいGの世界R.C.1014を俯瞰する

- 016 **アルドノア・ゼロ**

【絶賛公開中】

- 018 **宇宙戦艦ヤマト2199**

星巡る方舟

新作劇場版への道

新登場メカ解説 メカデザイナー：玉盛順一郎

- 024 **ガンダム**
ビルドファイターズブトライ

監修：綿田慎也 インタビュー

- 032 **「フューリー」とティーガー戦車**

- 041 **クロスアンジュ 天使と竜の輪舞**

【2015年1月公開！】

- 048 **アップルシード アルファ**

監修：荒牧伸志 インタビュー

- 054 **ザ・ブレイバック**
宇宙船サジタリウス

- 068 **白銀の意思 アルジェヴォルン**

スタッフ・クロストーク：そのメカと作風はいかにして作られたのか？

- 076 **テンカイナイト**
世界規模のプロジェクトを探る

- 082 **新劇場版 頭文字D**

- 088 **翠星のガルガンティア ～めぐる航路、遥か～**

監修：村田和也 インタビュー

- 092 **ガールズ&パンツァー**
今年も食いだおれの町(?)「大洗あんこう祭」に行ってきた！

- 096 **劇場版 モーレツ宇宙海賊**
ABYSS OF HYPERSPACE - 重空の深淵 -

監修：佐藤竜雄 大いに語る！

- 112 **スペース☆ダンディ** ゲスト宇宙人FILEじゃん！

- 039 ◎世界機械遺産
062 シェラカンス風聞の実録 昭和のロボットアニメ
064 河森さんと雑談！
086 白石隼の白石反乱参号店
100 鼎場 BMMマリンカイザー開発画報公開!!
104 ホビー大奮戦
120 THE MILITARY & HISTORY
124 GREAT MECHANICS in the real world



GREAT MECHANICS DX01

初回生産限定版

7話～9話収録

Vol. 3



白銀の意思

アルジェヴォレン

ARGEVOLLEN

Blu-ray&DVD

Blu-ray ¥8,000+税 DVD ¥6,800+税

2014.12.19 ON SALE

〈初回限定版特典〉Blu-rayのみ

- ・オリジナルデザインメタルイヤホンジャック
 - ・キャラクターデザイン同 勇一描き下ろしイラスト使用特殊ケース（デジパック仕様+三方割クリアケース）
 - ・特製ブックレット（12P）
 - ・アプリゲーム「境界の黒翼 アサルトレイヴン -白銀の意思 アルジェヴォレン外伝-」で使えるシリアルコード
- 〈共通映像特典〉・キャラクターデザイン・同 勇一インタビュー
〈共通音声特典〉・オーディオコメンタリー（第7話）出演：遠坂良太&大西沙織（トキムネ＆ルンパニア）

Blu-ray&DVD Vol.2 絶賛発売中！（4話～6話収録）Blu-ray ¥8,000+税 DVD ¥6,800+税

TVアニメ公式サイト <http://argevollen.com/> TVアニメ公式 Twitter @ARGEVOLLEN

アプリゲーム
「境界の黒翼 アサルトレイヴン」

サービス開始日：2014年冬予定

価格：基本プレイ無料

（一部課金制）

プレイ人数：1人

対応 OS：iOS/Android



公式サイト <http://assault-raven.jp>

© AIDS・PROJECT ARGEVOLLEN

機動戦士ガンダム

THE

ORIGIN

ジ・オリジン

機動戦士ガンダム
THE ORIGIN I
青い瞳のキャスバル

●上映情報 2015年9月26日 土 より、
全国13館にて2週間限定のイベント上映を実施
詳細は公式サイトにて
●Blu-ray/DVD 2015年4月24日(金)発売!!
●公式サイト
<http://www.gundam-like-origin.net/>
●配給・SUNRISE

構成・文 河合宏之

STORY

物語の舞台

宇宙世紀0068年、サイド3の
ムンゾ自治共和国から物語は始
まる。議会で地球連邦政府から
の独立を宣言しようとしていた
ジオン・ズム・ダイクンは、突
如演説中に倒れ得らぬ人となっ
てしまう。倒死であるジオン・
ラルは、その死に対してザビ家
の陰謀説を喝するも、急速に力
を増してきたザビ家の前に、そ
の腹はかき消されてしまう。だ
がこれがダイクンの遺児である
キャスバルとアルティシアの運
命を変えるターニングポイント
となっていく……。

刻まれる

『THE ORIGIN』
としての歴史

シャア・
アズナブル



キャスバル・
ズム・ダイクン

機動戦士

レクタ

THE ORIGIN

リスタ

オノ

た若き

ズム・ダイクン

とし、サイド3

ハットの若き

て「年戦争開戦

向に注目」

こうしたメカ

機動戦士

レクタ

THE ORIGIN

リスタ

オノ

た若き

ズム・ダイクン

とし、サイド3

ハットの若き

て「年戦争開戦

向に注目」

こうしたメカ





MS-06S シャア専用ザクⅡ

・ジオン公国軍 MS-06S シャア専用ザクⅡ
全高：17.5m / 全幅：9.2m
パイロット：シャア・アズナブル

MS-06FザクⅡの改良タイプ。シャアの要望によって推力ミッターが解除され、様々なリスクと引き換えに通常のザクをしのぐ機動性を獲得した。機体色はのちに続くシャア専用機のパールカラーで塗装され、指揮官機を示すブレードア

ンテナが装備されている。その高推力を駆使したヒットアンドアウェイ戦法と、鮮やかな動きがから、のちに「赤い彗星」の異名で呼ばれるようになる。

その設定は「THE ORIGIN」に準拠したものである。



ムサイ新鋭高速艦 初創量産型イオージマ

全長：230.1m / 全高：95.5m
全幅：137.3m

ジオン公国軍宇宙艦隊の量産型軽巡洋艦。独立戦争開戦のため、民間宇宙貨物船アルカナクラスとして偽装し、軍事運用を前線に開発が進められた。特に新兵隊であるMS-06（本体格納庫4機、コムサイ格納庫2機）搭載し、運用可能な点が重要なポイントだ。



ジオン公国軍

艦船のデザイン

ムサイ、サラミス、マゼランといったおなじみの艦船群も「THE ORIGIN」準拠にデザインされており、機能面でも現代的な解釈で新たに設定が起こされているという。MSだけではなく、こうした世界観を司るメカニク群にも注目だ。

注目ポイント

1 これが2015最新のザク・モード

コミックス版のデザインをベースとしながらも、アニメ用に手付けられ、スタンダードなフォルムが採用されたザク。映画で描かれる「一年戦争のザク」の最新基準といえ、そのディテールにも注目したい。

2 マーキングされたMSが動く

「ガンダム」はその35年の歴史の中で、多くの流行を生んできた。その1つにマーキングもあるが、本作でメカニック描写にCGを用いたことで、「マーキングしたMSが動く」という仮みが実現している。

3 ディテールの意味

プラモデルではおなじみであるザク部品の武装マウント。こうしたディテールが取り込まれていることで、劇中のギミックの反映にも期待が高まる。

MS-06R-1A 高機動型ザクII

全高：17.5m／全幅：9.5m
ハイロケット：ガイア、マッシュ、
オルテガ

『黒い三連星』ことガイア、マッシュ、オルテガがルウム戦役で搭乗した改良型のザク。ランドセル及び胸部に大型スラスターを装備したことで、圧倒的な推力と機動性を実現した。3人の特徴的なカラーである黒と紫にペイントされている。3人は息の合った三位一体の連携攻撃を駆使し、地球連邦軍艦艇を次々と沈めていった。武装・装備も特徴的でガイア機は両肩シールドバージョン、マッシュ機は狙撃ライフルを装備し、オルテガ機は予色にも登場したように大型ヒートホークを持つ。

ガイア機

マッシュ機

オルテガ機

注目ポイント

4 ついに実現した06Rの映像化

MSV世代にのっての真主人公機といえは、間違いなくMS-06Rだった。それゆえこうした映像作品に登場するのは大いに喜ばしいことだ。ただし、これまで06Rの開発経緯や特異的なバリエーションから考えれば、本作独自の解釈にあるMSといえる。

5 ルウム戦役の激戦がよみがえる！

『ガンダム』劇中の歴史上において、大きな役割を果たしたルウム戦役。あくまで『THE ORIGIN』内でのエピソードではあるが、この激戦が映像化されるのは衝撃的。予色版にも一部の映像が流れているが、無数の艦型とその間を縫うように飛び交うザクの描写はこの時代だからこそ実現できた迫力の映像ではないか。

MS-06R-1A

艦隊指揮艦ドズル専用 ムサイ改型フルキューレ

全長：202.3m／全高：156.7m
全幅：299.7m

ジオン公国軍宇宙艦隊総司令官ドズル・ザビの座乗艦。ルウム戦役において、艦隊の中核として機能した。シルエットこそムサイ級軽巡洋艦に似ているが、艦隊旗艦としての専用設計がなされ、ムサイよりも約30パーセント大きく、戦艦クラスに匹敵する。武装面や通信機能も強化され、艦隊を司る高い統制機能を持たされている。



サラミス級宇宙巡洋艦

全長: 268.7m / 全高: 80.1m / 全幅: 79.6m

宇宙世紀0060年代より地球連邦宇宙軍に配備されている宇宙巡洋艦。艦首と艦尾に準統合メガ粒子砲を装備し、対空機銃やミサイルポッドなど、充実した防衛兵器を持つ。レーダー機銃との連動に

よる精度の高い攻撃が可能で、高い火力と防御力を備える。しかし、ミノフスキー粒子の戦場への投入でその機動性は大きく薄れ、ルウム戦役では新型機動兵器であるMS相手に苦戦に陥る。

地球連邦艦



マゼラン級改修戦術指揮艦 アナンケ

全長: 345.6m / 全高: 128.0m / 全幅: 121.5m

艦隊司令官が乗乗する旗艦機能を有したマゼラン級の改良型。ルウム戦役においては、レベリ奇襲が主眼であったアナンケが連邦軍宇宙艦隊を指揮する旗艦として参加している。基本性能

は一般型のマゼラン級宇宙戦艦と変わらないが、主砲後部のVLSの代わりに、制砲を1基追加。また、他のマゼラン級と機動列するために、艦体に特徴的な塗装が施されている。

マゼラン級宇宙戦艦

全長: 345.6m / 全高: 128.0m / 全幅: 121.6m

地球連邦軍宇宙艦隊の主力宇宙戦艦。主砲である大型2連装メガ粒子砲2基をはじめ、副砲の2連装メガ粒子砲6基、防衛能力を発揮する多数の

対空兵器を配置し、優れた火力を誇る。だがサラミス同様、ミノフスキー粒子散布下で電子戦用の防衛機能を封じられ、MSに大敗を喫する。

FF-3F 宇宙戦闘機セイバーフィッシュ

全長: 19.9m / 全幅: 17.7m / 全高: 6.9m (右翼折り畳み時) 7.1m (右翼展開時)

地球連邦軍主力宇宙戦闘機。装備の要要によって大気圏高度の飛行も可能であり、宇宙宙ではロケットブースターを装備することで機敏な機動性を実現。宇宙用船舶の

対空防衛や対空戦艦を活躍した。主武器は機首の機関砲に加え、分離可能なコンテナ型のミサイルランチャーを機体の上下4箇所に装備。MSへの数少ない対抗手段であった。



地球連邦治安維持装甲バス

全長: 5.0m / 全高: 2.5m / 全幅: 2.4m

ムンゾ共和国のムンゾ防衛隊が地球連邦軍から貸与された治安維持用装甲車。暴徒による攻撃にも耐えうる装甲に覆われ、車体上部の前後2箇所は兵員が身を乗り出すことができ、自衛用の機銃も設置されている。ムンゾ防衛隊には、デモ隊や暴徒化した市民を鎮圧するためのリモコン式放水システムを装備したタイプも存在する。



61式戦車初期2型

全長: 11.8m / 全高: 3.5m / 全幅: 4.5m

宇宙世紀0051年から使用されている地球連邦軍の主力戦車。その後10年以上にわたって、さまざまな改良や派生型を生み出されてきた。衛星リンクシステムを使用することで、他の車輌とデータ共有を行って戦術することが可能。A2型は初期型の仕様であり、ガンタンクと共に、治安維持用としてムンゾ共和国に配備されている。



ムンゾ自治共和国



RTX-65 ガンタンク初期型

全高: 13.1m / 全幅: 12.1m

宇宙世紀0055年に地球連邦軍が制式採用した大型戦車。大口徑2門を装備し、対空戦艦にも対応するマニピュレーター装置の4連装機関砲を採用。戦車という概念を覆す存在となった機体であり、その圧倒的な存在感から各コロニーの治安維持を目的に配備される。

M62 4輪装甲機動車

全長: 4.9m / 全高: 2.1m 2.6m(M60まで) 3.9m(アンテナまで) / 全幅: 3m

宇宙世紀0062年に制式採用された地球連邦軍の装甲車。防衛性の高い装甲で車体が覆われ、戦場への速やかな兵員輸送や移動を行うことができる。車体上面には、乗機間諜が設置されており、多

くの自衛戦闘にも対応可能。地球連邦軍の車輌だが、ムンゾ自治共和国防衛隊にも貸与されており、地球連邦軍はグリーン、ムンゾ自治共和国防衛隊はグリーンに塗装されている。



Gのレコンギスタ



俯瞰戦10年を

21世紀の流れを導く
ガンダム、Gのレコンギスタ。
その世界は、
21世紀の常識が終わりを告げ、
新しい世界が構築されている。
それはモビルスーツの
構築1つとっても、
これまでとは大きく異なるものだ。
今回は本作をより楽しむための
サブテキストとして、
世界観設定の大枠をおさらいし、
より解明して作品世界を見て行こう

Blu-ray & DVD
2014年12月25日
発売!

12月のBlu-ray & DVD第1巻
が12月25日に発売決定
Blu-ray特典には、特製解説
書「Gのレコンギスタ」、
映像特典モビルスーツ学園
「Gレコ甲子園」などが付属
価格：6,000円 (Blu-ray)
3,800円 (DVD) (税別)



ガンダム Gのレコンギスタ

公式サイト

<http://www.g-recon.net>

© 創通・サンライズ・MBS

構成・文 河合宏之

R.C.におけるMS開発のポイント

開発

ヘルメスの開発の設計図

カットシー

エルフ・フル

開発に開発としてのつぎはない

あくまでキャピタル・テリトリイが、
偶然両機の設計図を入手しただけで、
技術的な系統や関連性はない(偶然関連性
のある設計図を入手する場合もある)。
手に入れた設計図を、自分たちの
技術レベルにのじて完成させているだけだ。

開発

カットシー

エルフ・フル

エルフ・フルツ

開発ではなく技
術が上り下り他の
設計図が作れる
ようになった。

マックナイフ

ワージャ

R.C.1014の世界相関図



ザンクト・
ポルト

●月のトワサンガから、ザンクト・ポルトへ定期的に運ばれてくるフォトン・バッテリー。地球上で分解や生産は不可能という驚異的なテクノロジーと、地球一年分のエネルギーをもたらす重要性。その神々しい外観から、「神國」の名を冠されているのだろう。

カシーバ・ミコシ

フォトン・バッテリ

ヘルメスの壺の設計図？

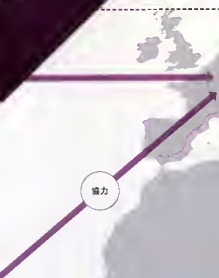


月

トワサンカ

スペース
コロニー群
？

なぜ地球にフトン・バッテリーを供給しているのか。その目的は謎。地球に対して技術開発を誘惑している点をはじめ宇宙世紀の過ちを繰り返させないように意図的に文明を制御しているようだ。



協力

ゴンドワン

●アメリカと戦争状態が続くゴンドワン。ウシオの脇腹は、キザビタル・ア・イが手術技術でゴンドワンから「特種」なせいでいけるが、ゴンドワンのタブー破りをキザビタルが黙認している。ゴンドワン大使は映画館でランチを誘ったといっていたが、あんなに動機があったの、れない。



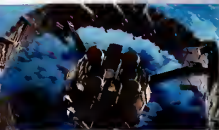
宇宙からの脅威と
地球上の緊張

地球では大陸間戦争が行われる一方で、宇宙からの脅威も迫りつつある。……という世界観が浮かびあがってきた「G・レコ」。アメリカ、ゴンドワナ間は戦時下という状況だが、劇中では宇宙技術を互いに提供しあっているような言葉もあった。

「資源を巡る小競り合いは以前からあったものの、それが全面的な戦争に発展したのは、『ヘルメスの薔薇の設計図』

により宇宙世紀時代の技術、特にモビルスーツ）が復活したからでしょう。戦火を拡大させた先に意義を見出す思想も動いており、どちらかが勝つた負けたではなく、人類同士が戦いあうことを融解として勢力間同士の技術提供（渾沌というべきでしょうか）が行われているのではないだろうか」（サライズ谷口氏）

各国の条約で禁止されている技術開



発の中で、特にタブー視されているのが宇宙技術開発。宇宙観測をはじめ、宇宙技術の情報は禁忌とされるのだから。

「スコトド教のタブーの中に、人知が制御できない科学技術の発明と開発を禁止とし、観察や観測も禁止とする」というものがあるためです。ですから本来はモビルスーツなどの開発もタブー破りなのです（サンライズ谷口氏）結果的に「ヘルメスの薔薇の設計図」を各勢力が入手することで、タブーは徐々に破られていく。

「ヘルムスの蓋蔵の設計図」は、モ
ゼルス・ドットに限らず航宙機なども含め、
リギル・ド・センチュリー（R.C.）
において技術者間に伝わる宇宙世紀時
代の科学技術や設計図をさしています
どこから送られてくるのかは現時点で
お答えできませんが、「ヘルムスの蓋蔵
図」という単語の意味を考えてみると面白
いかもしれませんね」（サンライズ谷
口氏）

そうした中で、G・セルフを含む「Gシステム」とは、この時代の技術者にとってどんな印象なのだろうか？

「材料調達も含め、地球では再現が難しいけれどやりがいはある」という印象ではないでしょうか。特に宇宙から降ってきたG・セルフには未知の部分が多くてハッパさんみたいな技術者は弄るのが楽しいでしょうね」(サンライズ谷口氏)



宇宙

地上

アメリカ

海賊部隊

前半戦エピソードの中心は
アメリカVS
キャピタル・テリトリイ

多彩な勢力や個人の思想も異なる『G-レコ』の世界。前半戦はシンプルに考えれば、海賊部隊（アメリカ）と、キャピタル・アーミーとの戦いといえる。名目上は旧来の体制を維持しようとするアーミー側と、対するアメリカは宇宙からの脅威に備えるための変革を求める。ベルリの立場的には、アイーダに目ぼれたからという理由の果敢はさておき、対キャピタル・テリトリイではなく対アーミーの意識が強かったはずだ。だが、これまで知らなかった事実が直面して、ベルリの視点や立場も徐々に変わってくる。



●アメリカの戦況によると、カシーバとコシを含め宇宙での新兵器の行動が活発になりつつあるという。これをグンオン紀監は宇宙からの脅威にとらえているが、キャピタル・タワー運行長官ウィルミット・ザナムは懐疑的である。一方でキャピタル・アーミーの陰の立役者であるワンバ・ルシータ大佐は、アーミーの活動を手助けするなど、その行動は真向き各国の脅威に對する

ものとしている。だが結果として地球までの戦線を拡大してしまっている。クランバ大佐の真意は果たしてどこにあるのだろうか。自身を地球人の外に置いたような発言も真になる。のちの正暦の時代には、凡そよりかはるかに文明が後退するが、地球対宇宙の対立という構造（もしくは機軸に至る戦争）はその後も繰り返して動いていたのかもしれない。

宇宙からの脅威

タブー破り

敵対

敵対



一歩スパート攻撃

クラウン

キャピタル・アーミー

ビクローパー

キャピタル・テリトリイ

スコード教

●キャピタル・テリトリイから全世界に広まったスコード教。その数えぬ技術開発はタブーとされてきたが、『ヘルメスの貴族の設計図』の存在により、そのタブーも有名無実化してきている。この現状をスコード教とゲル達量はどうに捉えているのか。



キャピタル・テリトリイ

モビルスーツ

キャピタル・アーミー

本格的な「軍」として創設されたキャピタル・アーミー。キャピタル・ガード調査部のワンパ大佐が関わっているといわれ、大気圏内での戦闘を重視したカットシー、宇宙戦を見すえたウーシャやマックナイフなど、本格的な戦闘用モビルスーツを続々と開発している。



マックナイフ

マスク隊長の宇宙用可変モビルスーツ。エルフ・ブルックと同じ可変システムでヘルメスの重砲の射撃回りのくりとしては、同一系統の機体かもしれない。デザイン：山根一平

ウーシャ

キャピタル・アーミーの新型重座機。特徴的な可変スラスターを装備する。デザイン：山根公利、那部一平



エルフ・ブルック



エルフ・ブル



カットシー

母艦

カランデン



フライト・キャリアー

シングル・エフラグ



ダバー

各勢力のMSは、ヘルメスの重砲の設計図に依存しており、その系統も厳密な統一性はない（G系統のみは明確な基準があるようだ）。現在、劇中の登場勢力はアメリカ（海賊部隊）と、キャピタル側（キャピタル・アーミー）が基本となっているが、ここでは両勢力が使用する機体、艦船、フライト・キャリアーを一目で認識できるように、見開き内にまとめてみた。

キャピタル・ガード

キャピタル・タワーの防衛と保守が任務のキャピタル・ガードでは保守点検用モビルスーツのレクテンが主力。戦闘用モビルスーツ、レックスノはキャピタル・アーミーが改造。

レックスノ

レクテン



◆オスコード教の威光とフォトン・バッテリー配給権独占で他国を抑制した時代は終わりを告げ、より強力なモビルスーツによる武力が必要とされる時代へと突入しつつある。

アメリカ

モビルスーツ

正規軍

表向きは海賊部隊の行動に間与していなかったが、キャピタル・アーミィとの戦闘が本格化し、ついに制式モビルスーツであるジャハナムも投入され、両勢力の対立が激しさを増す。



宇宙用ジャハナム
(クリム機)

通常のジャハナムから大きくシルエットが変化。肩部和胸部スラスターなどを装備する。モンテローに替わり、クリムも搭乗。

デザイン 形部一平



宇宙用
ジャハナム

ヘカテー

アメリカ正規軍の新型モビルスーツ。試験的に海賊部隊への補給任務を遂行したガトリング・ガンと一体型の大形武装は、ブラスマ・サイズと明はれる。

デザイン 形部一平



海賊部隊

キャピタル・テリトリーとの全面的な対立を避けるため、アメリカが極秘裏に設立した海賊部隊。航空艦メガファウナを母艦とし、主力モビルスーツのグリモアは、アメリカの間与を悟られないよう

に正規軍の制式モビルスーツ、ジャハナムとは別系統で開発された。だが戦闘が激化するにつれ、制式モビルスーツも投入され、その境目はあいまいになりつつある。



G-セルフ



G-アルケイン



グリモア



モンテロー



アーマーザガン

アメリカが開発したモビルアーマー。巨大さにもかかわらず高い機動力を誇る。モビルスーツ搭載スペースも確保され、フライト・キャリアーとして運用も可能。

デザイン 形部一平



フライト・キャリアー

フライスコップ

レイドル

ビレイ



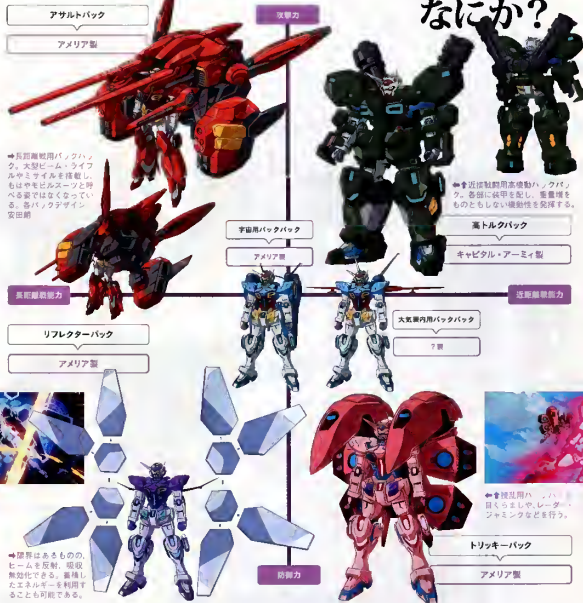
母艦

メガファウナ



G・セルフ
バックバック能力傾向

G系統とは なにか？



「『境界はあきものの、セームを反射、吸収無効化できる。蓄積したエネルギーを利用することも可能である。』という認識なのだろうか？」

「いえ。単純に。国際規格が同じ」という意味です。偶然にも「ヘルメスの薔薇の設計図」もその国際規格に対応して設計されていた。逆説的には、国際規格がどのように策定され受け継がれてきたのかを考えると、理解の助

「『完成度の意味にもありますが、フォトン装甲など地球では完全再現が不可能な素材や技術はあります』(サンライズ谷口氏)」

G・セルフのバックバックは各勢力で開発されているが、これは「国際規格としてG系統の規格も存在する」という認識なのだろうか？

「同じG系統ではあるものの、G・アルケインとG・セルフの関係のように、ある程度の機体による差も生まれているのだから？」

「『完成度の意味にもありますが、フォトン装甲など地球では完全再現が不可能な素材や技術はあります』(サンライズ谷口氏)」

「同じG系統ではあるものの、G・アルケインとG・セルフの関係のように、ある程度の機体による差も生まれているのだから？」

「『完成度の意味にもありますが、フォトン装甲など地球では完全再現が不可能な素材や技術はあります』(サンライズ谷口氏)」

系統ごとに見えてくる
この世界の機動兵器像

代表的な G系統の特徴とは?

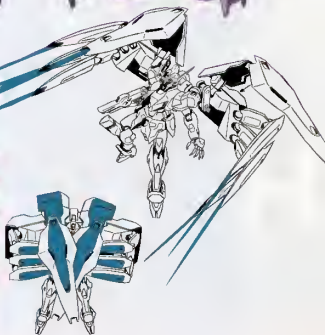
ジャイオーン
デザイン：形部一平
(デザイン稿)

新たに公開された機体の中で、G系統を予感させる機体がジャイオーンである。頭部のアンテナ形状やフェイス部などは、G系統の特徴を思わせるもの。装備に関しては、攻防一体の巨大クローームのようなバックパックを装備しており、特殊性が際立っている。どのような存在になるのだろうか。



G系統の製造には、
より洗練された技術が
求められる?

G系統は基本的に技術レベルが高く、製造の難しい機体。それはパーツの精度や素材、様々な問題から再現することが難しいのだろう。それゆえアメリカ製のG.アルケインよりも、出自不明なG-セルフのほうが完成度が高い事実は、他の高度な技術を持つ勢力の存在を予感させる。



戦争という背景があるにせよ、技術者の探求心を原動力に新機種が開発されているのではないのでしょうか? そういった意味でモビルアーマーは技術者にとって魅力的な存在かもしれません(サンライズ谷口氏)
まだその世界の一端しか見せていないR.C.の世界。今後、舞台が宇宙へと展開していく中で、「ヘルメスの薔薇の設計図」など、数々の世界の謎が明らかになっていくだろう。その真実とはどのようなものだろうか。

「攻撃力の高い大型兵器という認識は持っているとは思いますが。劇中では序盤でアーマーザガがモビルアーマーとして活躍します。
ただ宇宙世紀時代のような戦略性を考えた上で開発や製造されているかといわれればそうではないと思います。
機体の多くは「ヘルメスの薔薇の設計図」にある、いわば過去の遺産を元に製造されています。それゆえに作りながら、その機体がどう運用されていたかを追及する側面があるように捉えています。
「攻める」というよりも「守る」という側面があるように捉えています。
ただ宇宙世紀時代のような戦略性を考えた上で開発や製造されているかといわれればそうではないと思います。
機体の多くは「ヘルメスの薔薇の設計図」にある、いわば過去の遺産を元に製造されています。それゆえに作りながら、その機体がどう運用されていたかを追及する側面があるように捉えています。
「攻める」というよりも「守る」という側面があるように捉えています。」(サンライズ谷口氏)
G系統と同様、気になる系統がモビルアーマーだ。
果たして、この世界におけるモビルアーマーとは、どのような存在なのだろうか?

2015年
1月より
2クール目
放送開始

アルドノア・ゼロ ZERO

LET JUSTICE BE DONE, THOUGH THE HEAVENS FALL.

ルな世界観の中での異種格闘技戦でもあり、それこそが本作の世界観を端的に物語っているものでもあった。

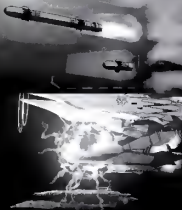
そして、結果的にそのような戦いのフォーマットを設計したからこそ主人公である界塚伊奈帆というキャラクターを、今までのロボットアニメの主人公と一味違うものにしていたとも言える。

そのメカ戦は2クール目にはどうなっていくのだろうか。

1クール目である意味、「アルドノア・ゼロ」のスタイルは確立されたともいえるが、同じことをそのままやるのでは、視聴者としては若干物足りないようにも思える。というのも一方でもう一人の主人公であるスレインが、12話でクルーデオ伯爵のカタフラクト、タルシスに搭乗。最新のキートビジュアルでもタルシスが背景にいたことから彼が搭乗し続けることになると思われるからだ。

彼がなぜタルシスを起動できたのかという謎も残るが、これに対抗する地球側は、これまで伊奈帆が操ってきた「オレンジ色」の機体、スレイブニールや、現行最新機、アレイドンで戦い続けるのだろうか？ これまでの流れをさらに進化させるのか、はたまた新たなアイデアが登場するのか。

いずれにせよ、ロボットアニメというある程度のお約束のあるジャンルで、従来の要素を組み上げつつ、結果的に新しい作品とすることに成功した「アルドノア・ゼロ」の第1クール。それを踏まえて描かれる第2クールのロボット描写が、ロボットアニメの未来の「形」を開いて欲しいものである。



まず本作第一の見どころはガトランティス艦隊との遭遇だ。テレビシリーズでゲスト的に登場していた彼らがいよいよ本格的にヤマトと関わってくるのだ。彼らは一体どのような種族なのか。

また、ガミラスとの関係にも、新たなドラマが展開される。

そして何と言ってもヤマトだろう。波動砲を封印したヤマトは新たな敵をどのように迎撃するのか。それ以外にも新登場の試作宙艇や今まで使われていなかったヤマトの機能などの新たな要素もメカファンには見逃せないところだ。

玉盛順一朗メカ解説その① キ8型試作宙艇 (通称・コウノトリ)の秘密

キ8型は空も飛び陸上も走り
水中も自由に行ける万能メカ

玉盛氏はテレビシリーズではヤマトや国連宇宙軍の艦艇などのメカニカルデザインを担当し、「2199」のメカの魅力に改めて多くの人が触れることとなった。そんな玉盛氏が本作「星巡る方舟」にて担当されたのが、変形やギミックを多数搭載したキ8型だ。このメカの特徴についてうかがった。

——キ8型のコンセプトは？

玉盛 キ8型は旧作では特殊探索艇という名で登場したメカです。それを「2199」の世界観にあうようにデザインし直すというところで走りました。そしてこのメカは空も飛び、地上も走ると、水中も行けるという万能メカなので、それにいかにもリアルティを持たせるかという点を考えています。

その走るといふところに注目して、オフロードも走るといふことで可動式のアームで車輪を支持して、サスペンションが効くように考えました。さらにタイヤのトレッドも可変するようになっています。またコンバクトにしてタイ



↑機体の主翼は折りたたみ式で特納艇はコンパクトにできる。



↑艇の底面にある可変収納式の軌輪によりオフロードなどの悪路も主観可能だ。



ヤを機体内に収納することもできます。——6つのタイヤは独立式ですね。

玉盛 そうです。タイヤ(車輪)が90度回転するようになっているので、機体を引き込むことができます。

——かなりギミック満載のメカですね。

玉盛 メカ好きの方々は喜んでくれるんじゃないでしょうか。コクピットは、5人乗りなんですけど前席の3人が前向き。後席の2人は外に向けた横向きで座席が配置されています。それとアナライザーが乗り込みます。

——昔の旅客機で航空機関士が乗っていた感じでしょうか。

玉盛 それに似てるかもしれませんが、ただし前席が3人で、中央の席がやや前よりずれて配置されています。並びとしては前席左が艇長席。中央が操縦士(パイロット)席、前席右が航法士(ナビゲーター)席です。そして後席に2人の分析員が乗るというのが基本

本形です。操縦装置については操縦士(パイロット)と艇長のインパネや機器などは共通で、艇長が代わって操縦することもできます。また、アイデアレブルであらゆるミッションに対応するために、コクピットごと交換することも可能で、艇自体もパーツ交換で多用途に使えるのではないかと考えていました。長期ミッション用の食料や飲料水を積んだり、深海探査時にはバラストの重りを積み込めます。あくまで脳内設定ですけどね(笑)。

——万能ながら艇なんです。

玉盛 機や車ではなく艇ですね。船らしいことわりとして、垂直尾翼状の部分はマストです。艇の各所に船体網を結びつける係留クレーンを各所パーニア部分に設置しました。キ8型は本作で活躍していますので、すでにご覧になった方も、まだの方も、ぜひ劇場でご覧いただければと思います。

**メダルーサ級
機動型重戦艦〈メガルーダ〉**

ガトランティス機動部隊の旗艦でゴラン・ダガームが座乗する。強力なエネルギー火線を空間転送し、相手の射程外からアウトレンジ攻撃が可能な特殊兵器〈火砲直撃砲〉を装備した重戦艦。全長505m。

●艦首至遠端大口徑機甲砲は、火砲直撃砲のエネルギーを転用した火器。

◀艦後方にはV字列に飛行甲板を持ち、攻撃艦を12機運用する航空戦艦としての能力も持つ。

新たな敵、 ガトランティス 機動部隊

**ナスカ級
打撃型航空母艦〈キスカ〉**

ガトランティス機動部隊の主力空母。航空戦力だけでなく主砲や副砲、ミサイル発射管を装備し、砲撃能力も高い。全長334m。

ガミラスから家族と蔑まれるガトランティスだが、その戦闘力は決して侮れない。ヤマトが遭遇したのはグタバ方面軍大部隊のゴラン・ダガーム。旗艦のメダルーサ級機動型重戦艦〈メガルーダ〉は火砲直撃砲を搭載し、その破壊力は絶大。その他のナスコ級突撃型巡洋艦やクルカン級機動型駆逐艦、ナスカ級打撃型航空母艦〈キスカ〉を率いて、ダガームはヤマトの引き返しを要求してくる。回避できぬ末曽有の戦い。果たしてヤマトはガトランティスの包囲網を突破できるのか。

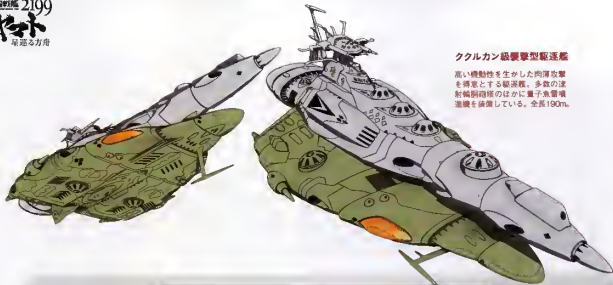
●格納庫に攻撃機のデスパテータを24機搭載している。飛行甲板は艦上部の中央にあり、ここから発艦する。

ラスコー級突撃型巡洋艦

重武装のガトランティスの迎撃艦。鉄甲艦隊の中核となっている。大きく突き出た艦首部に超大型ミサイルを装備した雷撃型も存在する。全長240m。

甲殻攻撃機〈デスパテーター〉

ガトランティスの主力攻撃機。正副操縦士と撃撃手の3名で運用される。機体上面の回転式ビーム機関銃塔。機体前部には8丁の機関銃。機体下面には6発の空対空ミサイル。または対艦用大型ミサイルを懸吊できる。全長16.2m。



クukulカン級重撃型駆逐艦

高い機動性を生かした肉薄攻撃を得意とする駆逐艦。多数の遠射輪射砲のほかにも量子魚雷噴進機を装備している。全長190m。

ヤマトへの復讐を誓うバーガー

ガミラス帝国軍士官、元第6空間機甲師団副団長のフォーム・バーガーは、『七色星団海戦』を母艦ランベアとともに生き残り、戦死したベスター艦長に代わりランベアの指揮を執っていた。本国からの停戦命令を退け、ヤマトへの復讐を誓うバーガー。しかし、彼らもまた謎の歌声に誘われ、謎の空間に迷い込んでしまう。



ガイベロン級多層式航空母艦（ランベア）

ドメル艦隊の第二空母として『七色星団海戦』に参加。補給は激しかったものの沈没は免れた。同じく捕獲した空間機甲師団のクルントを収容している。



ゲルバデス級航空戦艦母艦（ミランガル）

長期作戦に対応し、戦艦と空母の両方の特性を持つ。飛行甲板はその真側に火砲を装備した砲艦甲板を持っている。全長390m。

★艦橋の下側には斜めに飛行甲板が設置されている。

新作劇場版への道

プロデューサーズ・インタビュ
鈴木忍

藤澤 宜彦

TVシリーズの時に種がまかれていた!?

——劇場新作『星巡る方舟』が公開されましたが、総集編に続けての新作というのは、これまであまり例がなく、興行側としてはどのように受けとめられたのでしょうか。

藤澤 実は新作の劇場版をというのはテレビシリーズの第五章をやっているあたりから出ていました。出淵総監督の中で「もし今劇場版をやるなら、こういう内容のものかな」というのが出てきた時期で、そこで七色星団前後でバーガーや桐生美影など、種まきを始めていたんです。

鈴木 その当時はスタッフ全員が劇場版を視野に入れていたわけではないんです。私などもこんな小さな役（テレビシリーズのバーガー）で諏訪部（順一）さんが出てるんだ……というような感じで。

藤澤 桐生美影役の中村（繪里子）さんを起用したのも、劇場版で出せるかも、というような心づもりもあったと

いうことです。

——「2199」の劇場版は出淵総監督からやりたいという話があったのですか？

藤澤 14年は「ヤマト40周年」ということもあり、製作委員会側から劇場版をやるのはどうか、という話が立ち上がったんです。最初は「総集編はどうですか」という感じで話を持っていたんです。それに対して3〜4時間くらいのもを2本という感じならという返答だったんです。これは今の劇場の興行状況では無理だなとなり、新作はどうですか、というような話の流れとなりました。

新作といっても完全に設定含めて新たなものを作るとすると2年や3年はかかってしまうのですが、「今あるテレビシリーズの設定を生かしつつ新作を作るのはどうでしょう」と出淵総監督から提案をいただいたところからイスカンダルからの帰りの話になったんです。そこからテレビシリーズでも描かれていない部分ですす新しい話を作ることができるのではないかといいことでした。

——出淵総監督としてはかなり前から「帰りの話についてやりたい」というのが心中にあったんですかね。

藤澤 いろいろ考えられてはいたようです。その中でテレビシリーズの第24話と第25話の間の話というように固め

られていました。

——テレビシリーズでガトランティスを出したのも今回の劇場版への布石のように感じます。

藤澤 第11話の冒頭ですね。あれはファンサービス的な面もあったのですが、それよりも見事な艦隊運用でガトランティス艦隊を敵散らすドメルを認識してもらいたいというのがありました。沖田もすごいけどドメルもすごいんだ、というのをきっちり描きたいということだと思っています。

鈴木 100%計算し尽くしているわけではないですが、総監督の中にはヤマトを使ってやりたいエピソードがい

ろあるって、常に種を蒔いていたということなんだと思います。

劇場版はこの時期に公開するものとしてベストの内容だと思えます。我々としても合点のいくもので、「2199」の締めとなる映画としても、お話もふさわしいものになりました。

古代の活躍と音楽に注目！

——劇場版の見どころを教えてください。

藤澤 テレビシリーズでは沖田の下での古代という感じでしたが、劇場版ではいよいよヤマトを指揮するなど、次代を担う存在になっていきます。テレビシリーズで、「古代が活躍しないな」とか「ユキ！」って叫んでるだけだ



な(笑)とか、ヤキモキしていた古代ファンの皆さんにとって、お待たせしましたという感じで、必見だと思います。

——若い者が引張っていくという構図ですね。

藤澤 そこが劇場版の見どころの一つですね。この先、地球とガミラスの関係がどうなっていくかは分かりませんが、この劇場版の時点で古代とバーガーという沖田とドメル次の世代がどういう関係になるのかというところです。

——音楽もすばらしいです。ガトランティスのテーマなど旧作ではバイブオルガンで奏でられていたものを、メロディはそのままにアレンジされたりしてBGMも楽しんでもらえると思います。

——かつて西崎義展さんは「ヤマトはミュージカル」と仰っていました。

藤澤 音楽、音響などもそうです。ストーリーも練りに練った内容で艦隊戦などメカの楽しさもうばいばいで、盛りだくさんの映画らしい作品になったと思います。



謎の惑星 シャンブロウを巡る 三つ巴の戦い

本作では古代がヤマトの中心人物へと成長していく姿をかい間見ることができる。沖田艦長が陣頭指揮を執れない中で真田の信任を受け、ヤマトを指揮することになる古代。古代の成長する姿も本作の見どころになるのは間違いないな

そうだ。
そして戦艦民族の名に恥じないガトランティスの猛攻に対して、立ち向かうこととなる。
しかしガトランティスには必殺の火焰直撃砲がある。ヤマトは苦しい戦いを強いられる。

→未知なる艦、ガトランティスに対して、古代はどんな指揮をとるのか? テレビシリーズではヤキモチしていたファンは注目して待つべし?



↑ワープの結果、ヤマトが飛び込んだ薄紫色の空間。そこには惑星シャンブロウがあった。

本誌は次号(3月中旬発売号)よりさらにパワーアップして判型が大きくくなります!! (A4判) お間違えなく!!

——先ほどはキ8型についてうかがいましたが、ヤマトについても話しをうかがいたいと思います。
玉盛 本作ではヤマトのメインマストのつけ根にある爆雷投射機を使用するシーンが描かれています。もともとパイプはついていたのですが、今回はじめて機能が明らかになった部分です。
「2199」テレビシリーズでは、形状のみのデザインをしましたが、今作では改めて爆雷投射機と設定されました。これも艦内設定ですが、マストやアンテナ部分は波導防壁の中でも通信センシングができるよう、磁力線ではないN極、S極のような部位にあり、投射機を設置する位置の理由付けとしています。誘導式の対艦追撃砲弾、ヘッジホッグといった超です。格納容器的な役割でパワフルに発射されます。実は旧作では設定は存在するものの、劇中では使われていなかった部位がかなりあるんです。「2199」ではそれが埋もれていた設定を使えることができたというのがうれしかったですね。——今回その他で聞かれたのは。

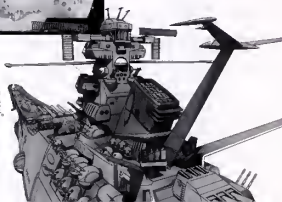
玉盛 キリシマが出てくるのですが、ディテールアップを入れています。軍艦らしく信号旗の掲揚場などもあることができますので、ぜひ注目して頂きたいです。
——「2199」の長いプロジェクトもいよいよクライマックスですが、関わられた感想などお願いします。
玉盛 3DCGにしていくなかで、自分の工業デザインをやってきた経験が少しでも生かすことができたかな。大変でしたがとても充実していました。

玉盛順一朗メカ解説その② ヤマトの 爆雷投射機とキリシマ



↑ディテールアップされてさらに存在感が増したキリシマ。

→メインマストのつけ根部分にある何枚の物が爆雷投射機だ。



たまもりい・じんいちろう●アメリカ軍政府の沖波に生まれる。「宇宙戦艦ヤマト2199」および「宇宙戦艦ヤマト2199 星巡る方舟」で、ヤマト艦のメカデザインと、レイアウト監修を担当。これまでにメカニックデザイナーとして参加した主なアニメ作品はOVA「星の海のアルリ」(2006年)、「星界のガランディア」(監製、2013年)、「スペース☆ダンディ」(2012、2014年)



パラエティに富んだ
新たな主人公
陣たちや、3対3
のチーム戦、そして
部活ノリのディストを
はじめ、ガンダムビル
ドファイターズの面白さ
をさらにパワーアップさせた印
象の「トライ」前作から今作
に至る流れとして、どのようなプロ
セスがあったのか。またガンブラの
扱いについての変化はあるのだろうか。
前半戦を終えた綿田慎也監督を直撃する。

ガンダム ビルドファイターズ

●放送情報
テレビ東京系月6時ネットにて放送中
●公式サイト
<http://gundam-build.net>
©制作：サンライズ、テレビ東京

構成・文 河合宏之

必然的な要求から
3対3に行きつく

「前作からかなり短いスパンで放送
が決定し、3対3という形式も驚きで
した。」

綿田 自分に話ってきたのは前作の途中
ぐらいで、とりあえずやるよ、という
状況が先行していた印象があります。
3対3は黒田（洋介）さんのほうから、

監督 綿田慎也インタビュー

『ガンダム』を 紡いでいくために

「戦いをずっとやっているパターンだ
ったので、そこを増やしたいというの
は黒田さんからの要望でもありました
し、バンダイとしても機体バリエーシ
ョンを増やしたいというのがあって、
思惑が一致した結果ということでは
しょうね。」

「たしかに戦い方のパターンは限ら
れますね。」

綿田 フィーチャープロを20数回、

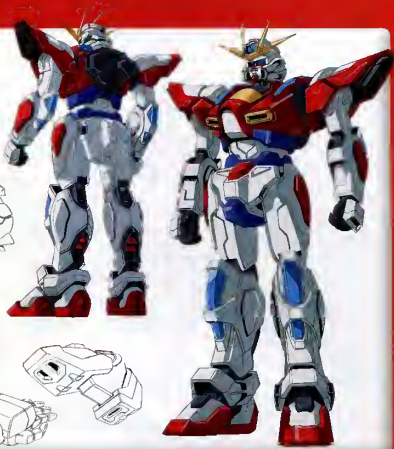
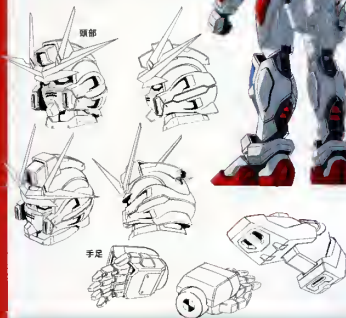
今回は3機主人大会で系統をバラけさせ
るというアイデアが出てきた感じですが、
前作の流れ的に、「もう、ちよつと1
対1のバトルのバトルにはあったいな」
みたいな空気が現場にはあったので、
自然と流れという気がします。
——それはどんな点が楽しいと感じら
れたのでしょうか？

綿田 それはアイディアの部分です。
前回は25本中20本くらいは1対1の、

別々にする、戦う場所を変える、剣で
切り合うのか、銃で撃ち合うのか、殴
り合うのか……。それが3対3になっ
たことで、現場的にはいったん考えを
変えられたのは大きかったんですね。
あのまま1対1だったなら、もっと早く
行き詰まっていたんじゃないでしょうか。
——構造的には、前回よりもストレー
トに突しめる印象がありますね。甲子
園ものだったたり、学園ものだったたり、

ビルドバーニングガンダム

己の全身が武器というビルドバーニングガンダムだけに、武器は一切所持していないという思い切った設定。サーベルすらないという思い切りよきは、劇中の勢いに取れている。



割と誰もが見てきたドラマだったたり、王道的部分に、だれもが触れるというのが感じられる構造になっている気がします。

織田 部活もの、スポーツものにしようというのは、かなり初期段階で「そういう指針で行く」というので決まったんですけど、それは「3対3」という点も含めて結構いろんな事情が合った結果、「スポーツもの」でくくるのがやりやすそうだし、ガンダムとしては目新しいかなと思いました。

——前作はレイジという特殊な存在がありました。本作はそのあたりに間口の広さを感じますね。

織田 前作は、普遍的で誰にでも通じるセイとレイジの物語と、マニアックなガンダムネタという2つの軸があった、とてもよいバランスだったと思います。レイジの存在にしても、藤子不二雄作品的なノリは、もはや普遍性のあるものです。全体的に前回の制作スタッフとしても、「面白い」「良いアニメだな」と感じていました。

ただ、今回は「3対3にすること」「主人公が3系統いること」というお題がある中で、これをどんなユーズにどう活かせるかということを考えてた時に、お客さんの軸を上げていく方向性じゃないかなと思ったんです。具体的には、下の年齢層に広げていく感じなのかなと。特にウィニングガンダムはSDガ

ンダムです。モデラーさんでも、みんながSDガンダムを作るかといえは、必ずしもそうではないという題材ですからね。

——世代の垣根は絶対にありますよね。織田 それは同時期に「ガンダム G のレコンギス」と「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」という作品があるので、俯瞰してみると「ドライ」の立ち位置が見えてくるかなと思いました。「ガンダム」内でパイの取り合いをするのは無意味で、それならこちららはもっと「ガンダム」というコンテンツの普及の方に向いていていいのかなと。部活もの、スポーツものというの括り方は、その点でも必要な方向性です。そこは前作を見ていない人でも見やすいし、話数の途中から見ても見られるようなバランスを意識しています。

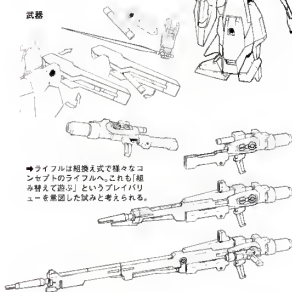
——見易さという部分はかなり感じられますね。

織田 ただマニアや大人の目線からすると、物見りないように見えちゃうのかなという気はちよつとします。下の年齢層を意識しているゆえに、ホビーものやキッズものという方向性に行っている部分はあります。前作は演出的にも、そんなに子供向けは意識していなかったと思うんです。僕が前作の第2話を演出している時、長崎監督からの指示なんかは、特に子供向けを

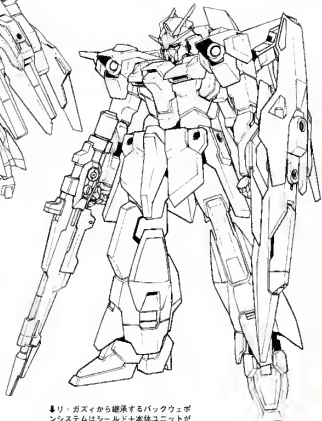
ライトニングガンダム

いわゆる多くのリアル嗜好層を引き付けるのがライトニングガンダム。リ・ガズィベースだが、ベース機の面影はなく、ほぼ新規のMSといってもよい。それは流石のキットのランナー替えであった前回と、今回は異なる空間であることを具現化している。

武器

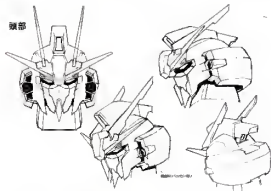


→ライフルは組換え式で種々なコンセプトのライフルへ、これも組み替えて遊ぶ、というプレイバリュを無視した試みと考えられる。

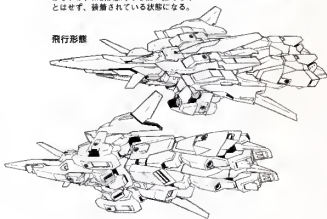


→リ・ガズィから継承するバックウェポンシステムはシールド+本体ユニットがMSに合体するというコンセプトに変化はないが、MS形態時でも使い捨てることせず、装着されている状態になる。

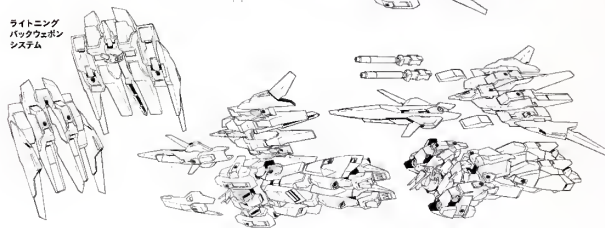
頭部



飛行形態



ライトニング バックウェポン システム





意識せずに、大人の視聴者にも向いた作り方だと自分は受けていました。ただ逆に今回はちょっとそこを意識的に少し外していった部分はあります。

——ビルドファイターズは前作も本作も、普段アニメを見ない人でも幅広い人たちが楽しんでいる印象があります。

綿田 そこは35年もやっているコンテニッなので、どこを向くというのは一言では言えないと思うんです。それは本当にビルドバーニング、ライトニング、ウイニングという3体のガンダムに象徴されていると思います。最初にあの3体のガンブラが「次の主役はこれです」と言われた時に、「ライトニングは買うとして、ウイニングはSDだからいいかな。バーニングはちょっとブレイン過ぎるから本編の活躍を見てから……」みたいなリアクションをするユーザーが一番多いのでは、僕は勝手に想像していました。

3系統分かれたがゆえにそれぞれを描くむずかしさもある

——特に格闘タイプのビルドバーニングが主役というところで、戦い方も含めてわかりやすい方向性という印象が強まりますね。

綿田 僕は「機動武闘伝Gガンダム」を見たのが中学生くらいで、大好きだったんですけど、やっぱり当時快く思

わない方も多かったと聞いてはいました。一方で低年齢層にはプラモデルが売れたみたいな話も聞いていたので、活路を見出すならそこかな、と。

格闘系にしたのは？

綿田 純粋に前作のビルドナックルからの流れだと思います。最初はビームサーベルぐらいつけようかという話だったんですが、結局ブレインな機体になりましたね。武器は初稿からついていなかった、そのまま活かす形になりました。

——ガンダムで格闘系といえば、「機動戦士ガンダムAGE」のAGE-1タイタスなどがありますね。

綿田 そうですね。ガンダム+格闘系はまだ発展の余地があるので、そこは面白いポイントかなと思います。

——ゴッドガンダムの海外名バーニングガンダムということで、ファンの方は関連性を話題にしています。まったく関連性のない機体ですね。

綿田 単純に名前を決めるとき、炎などのイメージがあったからですね。そこはキャラクターのイメージとして共通のイメージがあると思います。

——まあ、あのOPの師匠のシルエツトで、ちょっと気になる感じにはなりましたが……。

綿田 (笑)。

——とはいえ武器がない、というのは冒険な気がしますね。

綿田 前作ではなかった格闘系のエフエクト込みのアクションもありますので、そこまで冒険という感じはしませんでした。メカアクションという意味では、前作同様、作画さんの色が強烈に出ていますね。とてもカッコよくてびくびくさせられることが多いです(笑)。

——3機の中では、SDのウイニングが色々な意味で飛び道具でした。

綿田 先ほど申し上げたとおり、最初にウイニングはちょっと受け入れられにくいかもしれないと思いました。

SDで女の子が乗るという時点で、ちょっと世代的にためらってしまう方もいるが、自分はSD世代だからまったく抵抗はないんですけど、そういうユーザーのリアクションをなんとか覆したい、という気持ちは強くありました。

——そこでチームで連携するためにパワーアップパーツになるというのは、上手く機体をリンクさせる試みでした。

綿田 そうですね。もともとウイニングは合体技みたいな漠然としたアイデアとしてあって、それをSD担当のメカニックデザイナーの寺島(慎也)さんに依頼したら、すこいのが返ってきたという感じで(笑)。ちょうど自分がSDガンダムにはまっていたときは、テレビシリーズの「ガンダム」の空白期間でしたからね。ある種、枠組

を外れた遊び方には抵抗がない世代という意識があります。

——SDの認識が変わる人も多いのではないのでしょうか。

綿田 SDガンダムって、古いファンの方には戦わね。「かわいいもの」っていう印象になるかもしれませんが、自分は「かわいい」と「カッコいい」の共存だと思っていましたし、今の若い世代の方はひょっとすると「SD」が「いい」要素すらなくて、「SD」が「かわいい」と感じている方も多いはず。SDへの認識の違いは、世代間には必ずあると思いますので、そのギャップをどう埋めていくか、というのは課題だと思います。

——一方で主人公が拳法使いであり、SDもスペシャルなギミックがある中で、かえってリアルタイプのMSライティングの扱いが難しくそうですね。

綿田 そうですね。ただでさえ「リアルタイプとは何か」という触れてはいけない領域がありますからね。ただ、その空気感を利用しないといけないので、積極的に活用していきたいところではあります。

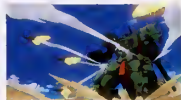
——ベースガリ・ガズイというチョイスも意外でした。

綿田 Z系から選ぶという方向性の中で、リ・ガズイは単純にこれまで手つかずだったので、リゼルが登場してガンダムUCでも、リゼルが登場して

「そのまま登場するだけでは限界がある」と綿田監督。劇中に登場するMSは、少しでも変化があるように手が加えられているという。それはカラーリング変更といったちょっとしたものから、Vガンダム+ゾードインパルス武装のヨミ編やGN-Xチームなど、「おっ」と思わせるようなガンブラも登場している。



↑富岡高校のチームガイアドラゴン。



↑ティエレンカと似せや、スーパーカストムザクF2000の改造機というマニアックな機体も。



↑ミナトが夢に見たコンテスト優勝作品は、なんとガンダムトライゼイター。

明する感じで。
綿田 確かに、そういう部分はあると思います。「仮面ライダー」や「ウルトラマン」「スーパー戦隊シリーズ」というコンテストと同じ領域に入りつつあるんじゃないでしょうか。

今回主人公以外の機体のチョイスとしたのは、どのような方向性で検討されたのでしょうか？

いた流れもありましたし。バック・ウエボン・システムは、「ガンブラ」とはいえ使い捨てるのはどうだろう」という流れがあつて、MS形態でも合体するタイプにしました。

確かにこの3機の存在が、本作のコンセプトの象徴という気がします。

綿田 前回よりも原作準拠という意識はできるだけ捨てよう、個人的には取り組んでいます。「ガンダム」ファンはあまりにも多様化し過ぎていて、35年見ている方もいれば、90年代からファンの方、「機動戦士ガンダムSEED」や「機動戦士ガンダム00」からのファンの方もいる。

きつと今一番大きなきつかけになっていて、多様化を象徴しているのがゲームでしょね。ゲームで「このMS強いな、かつこいいな」と思ってた興味をもって、原作を見てくれたり、おもちゃを買ってくれる。だからこの作品

も、多様化した入り口の1つになればいいのかなという考え方ではあります。若い子に70年代の「ガンダム」の映像を、「これはすごい作品だ」とはいつても、なかなか受け入れてもらうのは難しいでしょうしね。

綿田 「昔の作品から入れ」とはなかなか言えませんが、ちょっとしたきつかけから、選って昔の面白さも知ってもらえるといいな……ぐらいな気持ちで。さすがに「全シリーズ見るのに何百時間かかるんだ」となってしまうから。

新しいアイデアが「トライ」の印象を決定づける

意外だなと思つたのは、前作よりも「ガンダム」シリーズの小ネタみたいなものが増えたように感じられるんですが、そのあたりのバランスは？

綿田 初期の指針では、前回よりも「ガ

ンダム」ネタは、ちよつと減らそうという話だったんです。さすがにマニアックなネタが増えすぎてしまつても、客層が狭まってしまうだけだし。

たとえばスガ・アキラは最高に面白いんですけど、一方で最大のタブーな気がしますよ（笑）。

綿田 今回はモブキャラにも、過去のガンダムデザインキャラは極力避けたいという感じで進めていたんですけど、シナリオで黒田さんがボーンと突然投げ込んできて……（笑）。今回はラルさん以外、まったく旧作キャラが出てこないで話が進んでいたんですが、割とあのタイミングで投げ込まれると破壊力がすごまじったですね。

ある種、もう「ガンダム」が二世世代アニメになったことを意識しているのかなと思つたんですよ。「あれはスレガーさんっていうキャラクターがいてね……」と、お父さんが子供に説

は、どのような方向性で検討されたのでしょうか？

綿田 前回はランナーやパーツ入れ替えて新しいガンブラを作るみたいな感じだったんですけど、今回はそれではないですね。新規枠、既存のHGのリニューアル、コンバチキット、それと商品化とは別ラインでデザイン自由枠みたいガンブラがあります。Gボンバーに関しては、まあスガさんはスガさんなので、Gファンデーいんじやないかという。そんないに深い意味はなかった気がします。

第5話で登場した富岡高校のチームガイアドラゴン（GN+Xチーム）が『魔動王グランゾート』モチーフだったのが話題になりましたが。

綿田 あれは僕の趣味ですね（笑）。単純に「ガンダム」内のネタの消化だけでは限界性があると思つていて、もうちよつと拡張していきたいなど。ま



ガンダムアメイジング レッドウォーリア

もはや説明不要である、あの『プラモ狂四郎』パフェットガンダムⅢとレッドウォーリアが、三代目メイジン・カワグチのガンブラとして登場。ディテールが現代的にアップグレードされているが、まざれなくあのレッドウォーリアである。



ウイニングガンダム

「ガンブラ」は作品世界を忠実に再現するがゆえに、緻密な世界観を形成してはいたが、それゆえに「プレイバリー」という点には制約があった印象がある。だが今回のウイニングガンダムの「分離して仲間武器になる」というコンセプトは、まさに「作品世界の垣根をぶっ壊す」という大胆な試みであり、チームの魂構という作品のコンセプトを具現化する。それは、かつてコバットアニメでは当たり前だった「プレイバリー」の強い玩具の面白さを強く感じさせる。



↑ウイニングガンダムはコアファイター形態で戦時可能。また各パーツ装備状態のままでも、コアブスター形態に変形する。



コアブスター



ウイニングナックル

ウイニングガンダムの胴体部分が巨大な拳を形成し、ビルドバウニングガンダムに装備される。



ウイニングランチャー

胴部を中心としたパーツがライトニングガンダムのライフルに装備され、大出力ライフルになる。



あGN・Xを使いたいなと思ったのと、単純に僕が「グランゾート」が好きだったからです。
(笑)。綿田さんといえば、前作でGセイバーを出されましたよね。綿田 劇中ではニルスが和風カラーの一式で、相手がGセイバーになっていましたが、もともと自分が提出したコンテではGセイバーを使うのはニルスの予定だったんです。その時はニルスの対戦相手もガンブラではなく、標的とか砲台を落とすみたいな感じで。でも、そもそも「ガンブラに興味がないアメリカ人が何のガンブラを使う

の？」というところで悩んで、最初はG3ガンダムとかでいいのかなって思っていたんです。それで僕がちょうど1スタにいたころだったんで、関西(リョウジ)さん(機動戦士ガンダムUC設定協力などで活躍)と一緒に晩飯を食べに行った時に「アメリカだったらGセイバーがええんちゃう？」みたいな流れで(笑)。確かにアメリカ人ならGセイバーは知っているかもなあと。と。実際自分でも言っておきながら、デザイン画を見て「Gセイバーってこんな感じ……？」って思いましたけどね。
——今や知る人ぞ知る機体という感じですからね。MSのチョイスは、商品と劇中の活躍のバランスを意識する部分もあると思うのですが、個人的にはEZ・SRのようなEZ8の改造機などは面白く選択だなと思ったんですよ。綿田 EZ・SRはNAOKIさんに「EZ8をちょっとうじって、バリエーション化しよう」というところがスタートラインでしたね。モデラ視点で考えたコンパチキット」というテーマがあって、そこからEZ8のチョイスだったと記憶しています。今回はSD担当の寺島さんやメアスのNAOKIさんが参加されて、デザインとしては非常に新しい視点が盛り込まれてきたという感じがします。本編を見なくても、デザインだけで前作と

明確な違いになっていると思います。

——商品とのリンクが密接である点について、どのように感じていましたか？

綿田 僕はちょっと意識してやりました

——と思っていました。『ロボットアニメ』と

「みたいな話になるとアレですけど、基

本ロボットアニメって「おもちゃ会社

がロボットのおもちゃを売るための販

促用アニメ」という一面があるじゃない

ですか。今ではほとんどなくなっ

てしまっていますけど、「おもちゃ販促の

ロボットアニメ」として『ガンダム』は

数少ないブランドの1つなので、そこは

大事にしたいとシンプルに考えていま

す。

——1話1戦エピソードという点も、

そこは意識されたところでしょうか？

綿田 そうですね。基本的に前半戦は

1話1戦というのを優先しています。

前作と比べても結構オーバーワークで

すが、それでも印象が薄くなってしまう

のは、3対3にしようと言った時から

ある程度は想定していた部分ですな

すからね。

綿田 ポリニウムは変わらないのに機

体は増えていますから、たとえば1対

1で10分戦っていたのが、単純に3対

3で10分になりますからね。そのうえ

で最低でも3つの決着が必要になります

ガンブラの楽しみ方を

既定することはしない

——途中第7話にシモンとの1対1の

エピソード的なお話を挟み込むことで、

ちょっとポリニウム感が増すような印

象がありますね。

綿田 そうですね。3対3を第6話ま

でやってきたことで、現場的にも久々

の1対1でしたが「またか」といった

感じはよく、勢いを保てたのではない

かと思っています。

——シモンに関しては素組みというの

が意外でした。ライバル的立ち位置

ゆえに、キャラクター性が全面に出る

ガンブラになるかと思いました。

綿田 今回は下の世代に向けてという

意図もあったので、「ガンブラ」で遊

ぶというホビの楽しみ方の1つとし

て、素組みも大切なと思うんですよ。

専門知識がないと「ガンブラ」とい

う遊びに足を踏み入れてはいけないと

いう方向性には、したくなかったの。

——彼の背景も、ちょっといい話でし

たね(笑)。

綿田 すごい昭和テイストで面白いで

すね(笑)。

——一方でミナト君みたいに、すごく

真面目にガンブラに取り組んでいる子

もいるのがうまく対比になっています

ね。登場直後、ファンの方たちの印象

だと、悪役扱いされているのがちょっと

ちょうど今放送中のあたりで彼自身の

心境の変化が、ちょっとずつ描かれて

いる形で、ストーリーラインは印

象悪い子でいいと思っていたんですよ。

ただちょっと年齢層を下けたことで、

彼のような態度はダイレクトに悪者み

たいな印象を受けてしまう気がします。

逆に悪い印象で行くという狙いがバレ

バlesiきやないかと思っていたんで

すが、結構皆さん乗ってくれましたね。

——みんな真剣に見てくれているんだ

って、すごく感じました。

——今回、ガンブラを作るというシー

ンに関しては、どんな意識をお持ちで

すか？

綿田 たとえばミナトがSDガンダム

を組むところは、本当にどうしようか

と、すごい悩みましたね。それこそ「や

るか」「やらないか」というレベルの

話で。実際はなんてことのないシーン

なんですけど、それはすごく悩みまし

た。そこを描くことで発生するデメリ

ットもあれば、描くことで発生するメ

リットもわかっていたので。そこでど

っちを取るかということですね。

——ちょっとファンタジックな感じを

受けるシーンになっていましたね。

綿田 「ガンブラ」作りは細かい作業

ですから、今回は敷居を下げるという

意識もあったので、それが「面倒くさ

い作業」みたいな感じられてしまう危

険性は避けたいと思っていました。ま

た、組むシーンを描くことで映像的な

テンポを落とすしてしまっていたのかと。

では逆に「ガンブラ」作りをファンタ

ジーにしているのか、という点も難し

いですね。結局悩んで、最終的には

ああいう落とし込みを選択しました。

——作品の方向性の差もありますが、

「模型戦士ガンブラビルダーズビギ

ニング」から、前作の「ビルドファイ

ターG」になった時には、ガンブラを

組むシーンや作業シーンはあまり描か

ないという感じでした。

綿田 突き詰めると、作るという部分

に関しては、買ってからわかってもら

えればいいのかという意識はありますね。

その分刺中でガンブラのかっこよさを

描いてあげればと。そこはどうしても

「主役3機を描く」という、根幹の話

になりますね。

前回は既存MSの改造機で、原作シ

リーズで活躍しているバックボーンが

あって、すでにファンがいるという前

提でした。今回は完全に新規のオリジ

ナルの機体を、一からお客さんに魅力

を伝えていかないとダメですね。劇中

で沢を取るとすれば、そこが一番優先

ファーストの審り

壮大なネタかと思いきや、前半優勝チームにいたという実力者であるスガ・アキラ。愛機もGファイトをベースにした体術を使うオリジナル機体とマニアックな選択。



対照的な2人が世界の広がりを感じさせる

ガンブラに携わる人という意味で多様性を感じさせる2人がイズナ・シモンとセカイ・ミナト。シモンはセカイと同様、ガンブラを手段として立ち立場として登場するが、それゆえ同じ立場のセカイと深いつながりを感じさせ、「師匠の教えに従って全力で戦う」という武闘家としてのセカイの道徳を際立たせる。一方でミナトは、ガンブラ愛に溢れる人物であり、セカイとの初対面時にも演出家間的に「嫌なやつ」として扱われたが、その言葉1つ1つは、とても大切なことをセカイに教えている。



もミニ四駆が中心でした。だからSDガンダムの盛り上がりがあった代って、自分よりも3〜5歳ぐらい下の世代なんですね。結局SDガンダムは子どもにもあまり流行らなかったとか揶揄されることもありましたが、「トライ」の第4話を見るとSDガンダムが好きだった人たちが、アニメ業界に入ってきたり集まって、これだけの熱量をもったフィルムを作り上げたというのはすごい成果だと思えます。自分としてはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱うとなった時、やっぱり同じように広げていくことができればいいなと思って改めて「ガンダム」という世界観を、もう少し噛み砕いて、「トライ」を入りにして好きな「ガンダム」を見つけてほしい。

今なら「グレコ」がやっていますし、またきつと中高生向けの正統派の「ガンダム」の新作が放送されると思うんですが、そこで「ビルドファイターズ」を見てから、この「ガンダム」も見てみよう、と思ってもらえたら、作った価値があるかな。それはこの作品を作り始めてから自分の中に出てきた欲というか、願いですね。

識をお持ちですか？

綿田「ビルドファイターズ」はバトルシステム内で、ガンブラがガチャガチャ戦っているという設定ですけど、戦闘シーンの見せ方に限っては、基本的に重量感があるMSが戦っていて、それをコクピットに乗った主人公たちが操って戦っているという見せ方です。「ブレス3四郎」や「機動天使エンジェリックレイヤー」みたいに、小さいサイズのロボットが戦っているというというやり方もあると思うんですが、ロボットは乗って、操縦したいという感覚が根幹にあると思うんです。扱っているのはホビーですけど、ロボットを描くということに関しては、その原点に戻っていくという意識です。

これは富野監督のフィルムからそうですが、そこに存在するように描くことで、縮小したおもちゃが代替として欲しいという感情につながるという方法論です。今回の新主人公の3機も、オリジナル機ゆえに原作がありませんが、あくまで巨大なMSを描くという意識に変わりはしないです。僕ら古いファンは、脳MSとかも楽しみます。綿田 前作のアドバンテージで、今回もう使えないなと思ったのは、「過去のMSが今のアニメーションの中で動く」というやり方です。前作ではファンの方も喜んで、現場も楽しかったんですけど、さすがにもうバリエーションがなくなってきたて限界だろという、ある程度目先を変えていきたいという意識もあります。結局「数居を下げる」という話に戻ってしまうんですが、まずザクとグフの見分けが付かない人も、通じる画面にしないとダメなとは思っています。一般の方からすれば、グフは青い

ザク程度の認識でもおかしくないですからね。そういう意識と、黒田さんの投げ込まれるネタの部分とのバランスがとても面白いです。綿田 結果として、いろんなところに向いていく感じになっていますが、根づいた部分は大事にしたいですね。個人的に次々王流がフィニッシュブローなのは、すごいなと思うんです。どんな世代のMSでも取り込んで、ぶつ飛ばせて倒せるぐらいの勢いや説得力がありますから。格闘でもSDでもリアルでも、全体的な空気感をもっとなんでもできる！という印象を受けました。

綿田 そうですね。振り返ってみると、自分はSDガンダム最初の世代で、小学校低学年のときにガンダマン、元祖SDガンダムがあったんです。でもちやうどミニ四駆の第一世代でもあったので、みんな模造屋に行っても

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う

自分たちはとても感慨深いのです。だから当時SDガンダムが取り組んでいた「下の世代を広げる、すそ野を広げる」という活動にはとても共感します。

今回、SDガンダムを自分たちが扱う



👉 フューリー



●劇場公開
TOHOシネマズ、日経館にて
ロードショー公開中！
●公式サイト
<http://fury-movie.jp>
© Norman Licensing, LLC 2014
構成・文 所流健一郎

『フューリー』公開記念！
あのティーガーを倒せ！！

フューリー

FURY

戦車のリアリズムにこだわった戦争映画『フューリー』がついに公開中だ。アメリカのシャーマン戦車小隊の物語に、敵役として最高の存在感を見せているのがドイツの誇る重戦車ティーガーIだ。ここでは『フューリー』の魅力をティーガー戦車をフィーチャーしつつ紹介していこう。

虎！





本物を使ったからこそ
描き出された戦場の現実

おそらくハリウッドの最新技術をもってすれば、撮影用戦車に見える車輛とそれを補完する3DCGによってリアルティあふれる戦車戦を描くことは可能だろう。実際、本物そっくりの車両を製作して撮影した例は数多い。しかし『フューリー』の制作陣はティガーⅠをはじめとする本物の戦車を撮影に使用することを選択した。ではなぜ本作では本物の戦車を使ったのか。それは本物の戦場に近い状況に観客を連れて行くことに他ならない。

本作はひたすら戦争の厳しさを描いた映画ではあるが、戦争映画にありがちな高揚感とは無縁と言っている。戦争に「悲慘さ」を訴えるところとちよつと違う。映画だから、多分、あるものの、映画で描くこと、見るリアリティを追求して、

それは、戦場で兵士が感じたとに近づこうというアーティスティックな試み。もちろん観客席に陣取り、弾が飛んでくることはない。本作においてはスクリーンの中、戦場であることが求められた。提条件として、本物の戦車が出てくるというのは重要な要素といっている。

虎、虎、



M4A3 シャーマン中戦車、 その名はフューリー

戦車フューリーと
5人の男たちの一日の物語

「フューリー」は、第2次世界大戦末期の1944年（昭和20）年4月のある一日の物語だ。ドイツ本国に侵攻したアメリカ第2機甲師団所属の「フューリー」（激しい怒り）と名付けられた戦車と、搭乗した5人の男たちの死闘が描かれる。フューリーは第二次大戦中、アメリカ軍の主力戦車として配備されたM4中戦車で、劇中では76・2ミリ砲を搭載した後期改良型（M4A3）が使用されている。



◀「フューリー」はブラット・ピット演じるウォード・ディーをはじめとした5人の戦車乗りの物語であり、全体的には新兵であるノーマンの視点で描かれているとも言える。

フューリーはアフリカで初陣を飾り、フランス、ベルギーと転戦してドイツ侵攻の最前線部隊に配備され戦車という設定で車長はウォード・ディーと呼ばれたドン・コリアー軍曹（ブラッド・ピット）。流暢にドイツ語を操るこの下士官は、責任感の強い歴戦の兵士であり、ナチ、特にSSに対して激しい怒りを表す。

砲手は冷静沈着で聖書を良く引用することによってパイブルとあだ名されるボイド・スワン。操縦士は酒浸りながら操縦の腕は一流のトリニ・ガルシア。装填手は粗野でお調子者だが勇敢なグレ

ディ・トラビス。そして先の戦闘で戦死した副操縦士の交代要員として配属されたクローマン・エリソンである。ノーマンは18歳の新兵で本来はタイピストになるはずで、戦闘経験はゼロだ。こんな5名を乗せたフューリーの所属する戦車小隊に、最前線の出動が命じられる……。そこで描かれるのは、激しい戦争の状況だ。初めての戦場で敵兵を撃つことをためらうノーマン、彼を鍛えるウォード・ディーが見せる父性、激しい戦闘の中で他の搭乗員たちが吐露する人間性の奥深さなど、ヒューマンドラマも大きな見どころだ。

「フューリー」の背景1945年4月、西部戦線

「フューリー」の舞台は第二次大戦のヨーロッパ戦線の終結の直前だ。1944年の6月にノルマンディーに上陸した連合軍は、フランス、ベルギー、オランダを解放。1945年3月22日に連合軍はライン川を渡河しドイツ国内へ侵攻。またドイツ東部からはソ連軍が侵攻し4月16日には首都ベルリンへの総攻撃を開始する。

フューリーが所属するアメリカ第2機甲師団は1940年7月に編成され、北アフリカ上陸作戦、シシリー上陸作戦後にノルマンディー上陸作戦に参加し、ドイツ本国まで進軍を続けてきた。すでにドイツ軍は大規

模な反攻作戦は不可能であったが、最前線での抵抗は続いていた。連合軍は自分たちが勝ちつつあるのは分かっていたが、兵士たちはいつ終わるとも分からぬ戦闘の中で疲弊しきっていた。『あと数日で戦争が終わる』という状況は、のちの歴史を知るものの視点であり、彼らにとっては一日一日を生きている事こそが重要であるのは変りなかった。

そんな末期の西部戦線の様子が「フューリー」では再現されている。特に具体的な日時や地名は挙げられていないが、西部戦線のどこでも起こっていたことという意味で、史実に基づいた物語なのだ。

●進軍するフューリーの様子を脱出した避難民の列が続く戦争末期の様子が描かれている。



アメリカ機甲師団 VS ドイツ軍の死闘



歩兵部隊の援護を命じられたフューリーたちは歩兵の盾となり任務を成功させる。



強力な主砲と鈍い装甲を持つティーガーI。多くの連合軍戦車が餌食となった。



■要地であるクロスロードを死守するため武裝SS大隊300名と激しく戦うフューリー。

「フューリー」が描いた戦場の現実と虚構

ティーガーをはじめ本物の戦車を撮影に使用している「フューリー」。しかし、戦闘シーンすべてが本物の戦車のアクションではなく、CGも各所で多用されている。実際、実物を使ったほうがリアルかもしれないが、撮影に制約が生じることも多いだろう。また、映画というエンターテインメントを成立させるために、事実とは違う描写もまた多い。そもそも戦争映画は、究極状況の人間の姿を描くからこそ、魅力が引き立つものである。そして戦争映画は大きく2つの要素に大別されると思う。それは、ある種のロマンを描いたものか、その悲惨さを語るものか、だ。この矛盾した2つの要素はどの戦争映画でも成分の違いこそあれ、存在するものだ。

「フューリー」は単なるメカニズムとしての戦車の魅力を見せるだけの映画ではない。戦車を運用する男たちの物語だ。物語は勝つ戦のさなかが舞台であるのに、勝ち戦はほとんど描かれていない戦いものだ。彼らがどんな人生を経て戦車という鉄の棺桶で戦っているのか。また、何を考え勝利のさなかには絶望的な戦いに身を投じているのか。それは映画ではほとんどといっていいほど語られてはならず、我々は状況よ

り想像するしかない。そして、観る者の眼前につぎつけられるものは、彼らが直面する圧倒的な現実ではない（もちろん、物語を成立させるための誇張はあるが）。人間社会は、様々な価値観があって成立しているものである。それが戦争という究極の理不尽に直面した時、どうなるのか。それを様々な考えることこそ「フューリー」という戦争映画の特長なのかもしれない。そして、戦車はその物語を描くための受け皿であり、それゆえに本物の戦車を使用する意味もあったのだろう。「フューリー」のリアルとは、そこにあるのかもしれない。

激戦で倒されていく味方戦車
そしてフューリーだけが残った

新兵のノーマンを副操縦士として迎えたフューリーは、本隊と合流するために味方戦車4輛と共に東へと移動していく。そして1日の間に4度にもわたる激しい戦闘を繰り返すのだった。最初の戦闘はヒトラー青少年団との戦闘で、味方の歩兵部隊援護を命じられたフューリーたちが奇襲してくる。戦車小隊は歩兵の盾となり敵陣地の突破に成功するが、この戦闘で若い小隊長の座乗するM4が撃破され、先任で

あるウォードグレイの「フューリー」が部隊を率いることとなった。

残った戦車4輛は歩兵部隊と共にとある街を占領するために侵入するが、残存部隊の待ち伏せに遭う。これを出け占領を果たしたウォードグレイたちに交通の要所であるクロスロードを占拠する命令が発せられる。

その進軍途中、突如味方戦車の砲塔が吹き飛ばされた。ナチスドイツが誇るティーガーI戦車が現れたのだ。

戦力比でシャーマン戦車（フューリーなど）の5倍ともいわれるティーガーIに対して果敢に挑むフューリーだ

が敵の装甲は厚く、自前の砲では歯が立たない。逆にティーガーIの主砲は強力で遠距離からでもシャーマン戦車を撃破できる。次々と味方戦車は破壊され、ティーガーIだけが生き残り、ティーガーIと対峙する。そして1両だけになったしまったフューリーは、ようやくクロスロードにはたどり着くことができた。だが、そこで行動不能になってしまう。しかしその数300名。ウォードグレイたち5人は行動不能のフューリーと共に戦うことを決意するが……。

ティーガーⅠは最強戦車だったのか

ティーガーⅠ vs M4A3シャーマン



ティーガーⅠ	シャーマン
8.54m	7.54m
3.7m	2.99m
2.93m	2.97m
57t	33.6t
100mm	砲甲・前面
80mm	砲甲・側面
80mm	砲甲・後面
マイバツ/HVL230 V12ガソリン エンジン	フォードGAA V8ガソリン エンジン
38km/h	42km/h
140km	160km
88mm砲 (56口径)	76mm砲 (インチ)
5名	5名

様々な伝説を残し、まだ実際に戦果を残しているティーガーⅠであるが、無敵の最強戦車だったかという点ももちろんそんなことはない。優れた点と同時に欠点もあった。それだけでなく後世までの尊厳について語られ、その人気が表れる気配はない。ここでは実際に数字で比較してティーガーⅠの実像を見てみよう。

まず主砲の88mm砲だが、その当時のすべての連合国戦車の前面装甲を遠距離から打ち抜く性能を有していた。例えばシャーマン戦車などは1600～2000mの距離からでも撃破可能だったという（硬弾芯徹甲弾を使用）。

これに加えて装甲が前面装甲100mm、砲塔の前面は120mmという厚さで、シャーマン戦車の76mm砲の性能では、高速徹甲弾で約1300m、普通速の徹甲弾では約450m以内くらいまで接近しなければ貫通することはできないという圧倒的な性能差を持っていた。

もちろんティーガーⅠも側面装甲は厚さ60mmであり、これは1300mくらいでシャーマンの被覆付徹甲弾が貫通可能という計算になる。ティーガーⅠは敵が接近する前に撃破しようとし、シャーマンはティーガーⅠの砲撃回避や他車を狙っている間にどれだけ接近し、装甲の薄い部分に攻撃を加えられるかが勝負を分けることになるのだ。

とは言っても1対1では圧倒的にティーガーⅠが有利なのは当然で、シャーマンは不利な状況の中で苦肉の策として考えられたのが集団戦法を取って何とかが対応するようになった。「フューリー」でもその姿は描かれているが、実際のティーガーⅠとシャーマンの戦闘比は1対5（つまり、ティーガーⅠ1輛にシャーマン5輛が必要）と映画では語られたが、1対10は必要という数字もある。だが生産されたティーガーⅠは全部で1355輛だったが、シャーマン戦車はM4A3タイプだけで12300輛という数字で結果的には戦争に勝利した。まさに「戦いは数だよ、アニキ！」である。

主砲

ティーガーⅠの88mm主砲は高射砲から転じた対戦車砲を戦車搭載砲へと設計を変えて開発された。被覆付徹甲弾や硬弾芯徹甲弾、さらに成形炸薬弾といったように戦闘に応じて弾頭を変えて発射することができる。弾速は最も速い硬弾芯徹甲弾では秒速1130mにも達し、1.6キロ以上離れた戦車を撃破することもできた。



装甲

重装甲なティーガーⅠは、T-34や二号戦車パンターのような軽装甲の戦車に比べて厚い（発展型のティーガーⅡはさらにその装甲の厚さが高い防御力を誇った）。そのティーガーⅠの運用マニュアルなどには、装甲が斜めになるように位置取りすることが推奨されるなど、実質、装甲厚を増やす戦術が指示されている。兵隊員の腕も重要な要素だったのだ。



伝説の戦車兵 ミハエル・ヴィットマン

ティーガーⅠに搭乗し最高の戦車エースと呼ばれたのがミハエル・ヴィットマンだ。特に1944年6月にノルマンディに上陸後のイギリス軍との間で戦われたヴィレール・ボカージュの戦いでは、SS第101重戦車大隊に所属し、連合国の戦車など27輛を撃破してイギリスの第7装甲師団を撤退に追い込むなど多大な戦果を挙げている。彼のような戦車エースたちの活躍が後世に伝わり、ティーガーⅠの伝説はさらに強固になっていった。



タイ

映画の中のティーガー戦車

「第二次大戦最強戦車」のタイトルを持つ!? ティーガー戦車であるからして、数多くの映画にも登場している。そのほとんどが「フューリー」と同じように、敵の強大な力の象徴として登場しているのも特徴だ。ここではティーガーが登場する主な映画を紹介しよう。

01

『戦略大作戦』

●Blu-ray：2,380円＋税
●DVD：1,499円＋税
ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント



アメリカ軍のならず者どもと共闘する!? ティーガー戦車

1970年に公開されたクリント・イーストウッド、テリー・サバラス主演のアメリカ映画。戦場からドイツ軍の金庫を強奪しようとする悪戦苦闘するアメリカ兵たちを描いた戦争コメディ。金庫が保管された銀行を守護している3台のティーガー戦車が立ち上るのだが……。登場するティーガー戦車はソ連製のT-34/85戦車に鉄板などを貼りつけてそれっぽく見せている。微妙に違うが、見ているうちにちゃんとティーガー戦車と思えてくるから不思議だ。

02

『プライベート・ライアン』

●Blu-ray：2,380円＋税
パラマウント ホームエンターテインメント
ジャパン



中ジャケット写真は予告なく変更となる場合がございますのでご了承ください。

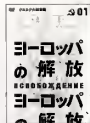
T-34/85戦車により徹底した改造を加えてタイガー戦車を再現

1998年公開のスティーブン・スピルバーグ監督、トム・ハンクス主演の戦争映画。ノルマンディ上陸作戦を舞台に、一人の兵士ライアン二等兵を捜索するレンジャー隊員たちの命がけの救出劇。クワイマックスの市街戦に2機のティーガー戦車が登場し、大暴れする。これもT-34/85を改造したものだが、再現度はなかなかのもの。戦闘シーンスラストで登場するM4シャーマン戦車役としてカナダでライセンス生産されたグリズリー巡航戦車がわずかに登場している。

03

『ヨーロッパの解放』

●DVD：2,800円＋税
アイ・ヴィー・シー



ティーガーにより模倣したT-44戦車を改造ベース車に使用

1970年から3年の月日をかけて制作されたソ連製戦争映画。全5部構成で総上映時間は8時間に迫る。独ソ戦の血みどろの戦いが描かれ、無名の兵士を通して史上最大の戦車戦が行われたクルクスの戦いから、ベルリンの戦いまでを追う。第一部「クルクス大戦車戦」では大戦車戦が展開。ソ連軍側はT-34やIS-2といった実際に第2次世界大戦でソ連軍が使用した戦車が登場。ドイツ軍側にはT-44戦車を改造して再現したティーガーIが複数登場する。

04

『将軍たちの夜』

●DVD：1,410円＋税
ソニー・ピクチャーズエンターテインメント



映画の本筋には絡まないがドイツ軍の象徴として登場

1967年公開のアメリカ映画。ピーター・オトゥール、オマー・シャリフという『アラビアの夜明け』の二人が主演を務めた、戦時中に起こったドイツ軍将軍による鎮西投人事件を追うサスペンス映画。タイガー戦車は物語前半のワルシャワ鎮圧の場面で登場。これも多くの映画と同じくT-34/85を改造したタイガー戦車風で、雰囲気は良く再現されている。他にもナチスドイツ軍の装甲車両がいくつが登場する。

05

『ホワイトタイガー ナチス極秘戦車・宿命の砲火』

●Blu-ray：5,090円（税別）
発売：勁プロ
販売：東映ビデオ



ティーガーI戦車を完全再現と話題に

2012年公開のロシア映画。東部戦線で「ホワイトタイガー」と呼ばれてソ連軍から恐れられた1機のティーガーIを、記憶喪失の戦車兵が、装甲強化型のT-34/85を駆ってこれに挑んでいくというストーリー。次々とソ連軍戦車を撃破していくティーガーIという設定だが、実際の戦車は本物が多数登場するなど戦車ファンにとっては見どころ満載だ。

06

『バルジ大作戦』

●DVD：1,499円＋税
ワーナー・ブラザーズ・ホームエンターテイメント



キングタイガーとしてM47戦車が登場

1965年公開のアメリカ映画。第2次世界大戦末期一大反撃戦をしかけてきたドイツ戦車隊とアメリカ軍の戦いを描く。戦車ファン、戦争映画ファンなら必ず見ている作品であり、ドイツ戦車隊の若い戦車兵隊がパンツァー・リートを唄うシーンは有名。ここで登場するのはティーガーIIという設定だが、実際はスペイン陸軍からレンタルしたM47パットン戦車のままだった。対抗するアメリカ軍戦車もシャーマンと呼ばれているが、実際はM24チャフィー戦車だ。

本誌は次号(3月中旬発売号)よりさらにパワーアップして判型が大きくなります!!(A4判)お間違えなく!!

容積と出力の比が重要だった 戦車エンジン

前号で紹介したクリスティー戦車は、現代の最新モデルに匹敵するトン当たり30hpという驚異的な出力重量比を達成していたことも革新的だった。その背景には車両用ではなく航空機用エンジンをモディファイし搭載するという一種の発想の転換が存在した。

実際、第一次世界大戦と第二次世界大戦の間における内燃機関の歩みの中で、驚異的というべき発展を遂げていたのは航空機エンジンであり、そこには現代の様々なエンジンのバックグラウンドというべき技術が生まれ育っていたのである。

具体的な例としては軽量設計に貢献した軽合金のシリンドラーブロック&シリンドラーヘッド、SOHC/DOHC 4バルブ、ベベルギアシャフトドライブバルブトレイン、様々な過給器、燃料噴射、ナトリウム封入バルブ、エチレングリコール高温冷却など、まさに枚挙にいとまがなかった。

クリスティー戦車を通じて航空機用から車両用に転用されたリパティエンジンは、戦車としての歩みのはりとなった存在であり、「航空機エンジンに端を発する戦車用エンジン」という技術史の流れという意味では、現代まで生きながらえている息の長い話でもある。

さて、クリスティー戦車と共にその名を高めることとなった軽量高出力エンジンの系譜は、その後どのような歩みを記録したのだろうか？ ここで外せないのはソ連のT・34である。

T・34に搭載されていたハリコフ戦車工場製のV2型エンジンは、T・34の前モデルだったB7Tシリーズの高機動性を、より重量が増した車体で維持するために設計されたものだった。原型となったのはソ連空軍が技術資料として導入していたファイアット製の水冷V型12気筒航空エンジン。ハリコフ戦車工場にさらにBMWやイスパノスイザといった1930年代半ばにおける最新航空機エンジンの技術的ノウハウを盛り込んだ上でデイズル化したのが、V2だった。

V2はメカニカルスベックだけを見る限り、ほぼ航空機エンジンそのままだったのが特徴である。オールアルミニウム合金製、DOHC 4バルブ、ベベルギアシャフトカムドライブなど、最新技術のキーワードが踊っていた。V2は完成と同時にまずB7Tシリーズの最終型だったB7・7に搭載され、実戦の場に出た。そしてT・34のソ連戦車/自走砲の主力エンジンとして長く使用されることとなる。

リパティの系譜は西側でも発展した

ソ連が地道に戦車エンジンの発展に心がけていたまさに同じ頃、やはりクリスティー戦車の存在に注目し技術導入していきり、同じ道を歩み出そうとしていた。

そしてここでは、すでにリパティとは同

サイズ（2万7000cc）の最新航空機エンジンの開発を進めていたロールスロイスが主導することとなった。当初、P V12（ブライベントベンチャーの略）としてあくまで自主開発品だったこのエンジンは、ほどなくして空軍の制式採用を勝ち取り、「マーリン」という名と共に名機として語り継がれることとなる。そしてこのエンジンを車両用にディテールを改めたモノが「ミューチャー」だった。

ミューチャーは3万9000cc近い大排気量だったV2よりもキャパシティは小さかったものの、V2のデイズルに対してガソリンだったこともあり出力は6000hpと大きく上回っていた。V2が戦後になってこのレンジに達するのは新型の過給器を得てからのことである。ミューチャーはクロムウエル、コメットといった巡航戦車及び、第二次世界大戦末期から戦後におけるイギリス陸軍の主力戦車として大いに活躍

【第7回】 戦車用エンジン

世界の、そして日本のメカ史上に残る、時代の要請により登場したもの、一時代の仇花に消えたユニークなメカ達を紹介する本コーナー。今回は第二次世界大戦直前の航空機エンジンがベースになった戦車のエンジンについて取り上げよう。

したセンチュリオンに搭載された。

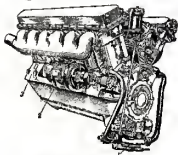
一方、リパティが生まれたアメリカではどうだったのかというところ、マーリンとは同サイズだったアリソンV、1710

が戦車に流用されたことはなかった。ただし航空機エンジン自体は戦車に流用されておき、M3やM4で採用されていたのは意外にもコンチネンタル製の空冷星型9気筒だった。ここでも採用にあたっての大きな動機となったのは、高出力の割には軽量だった

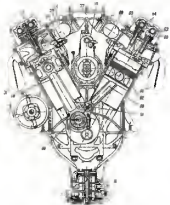
矢吹明紀の

東世界機械遺産

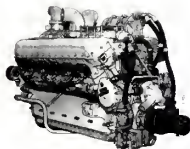
◆純正取り扱い説明書からのハリコフV2エンジンの全貌。この角度からは航空機エンジンにしか見えない。バブル駆動用ベベルギアシャフトの存在も良くわかる



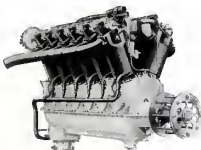
◆同じくV2のカッタウェイモーション図。コンロッドはマスターロッドにリンクロッドを結合するタイプであり、左右シンダーバンクのズレが生じない設計だった。



◆ロールスロイス・ミーチャーの全貌である。こちら後部に冷却機がないマーリンといった風情である。キャブレターは左右バンク間にレイアウトされていた。



◆戦車と航空機の間を隔いたルーツとなったハリバティのW12エンジン。スプリングが露出したオープンバルブからわかる通り1920年前後の航空機エンジンの典型的な姿である。



◆フィアットASシリーズを原型としていたV2の設計において、重要な参考資料となったと言われているイスパノスイザ製V12エンジン。こちらはクリモフエンジンの雛型でもあった。



ということである。
なお、第二次世界大戦半ば以降、M4の重武装化に対応した高出力型が計画され、そこではマーリンの設計をベースに車載型としたモデルがフォードで量産される計画があったのだが、フォードでは12気筒のクランクシャフトの製造が困難だったことが判明し、最終的には設計を全面的に改めた8気筒バーリオンがフォードGA型としてM4A3に搭載されている。オールアルミ、DOHC4バルヘッドといったスベックはマーリンとは少し異なっていたものの、航空機エンジンのデザインがルーツにあることには変わりなかった。

戦後まで生き抜いた 航空機エンジンの系譜

冒頭に記したハリコフV2エンジンは、戦後になってもソ連戦車の主力エンジンであり続けた。途中、T・64においてユンカースの航空機エンジンに技術的ルーツを持つ対向ピストンデイズェルが加わったものの、T・54以降T・72までのエンジンはV2の性能向上型であり、驚異的な長命を誇ったことになる。なおユンカース対向ピストンデイズェルはイギリスにおいてもセ

ンチュリオンの後継機だったチーフテンにおいて採用されている。

少なくとも軽量高出力かつエンジンシステム全体の容積が小さいという意味では対向ピストンは最強であったものの、構造がやや複雑でメインテナンス性に難があったことから、車両用ガスタービンの登場と共に消えて行くこととなった。

アメリカにおいてはフォードGAが長く使われていた一方で、主力戦車用にはコンチネンタル製の待望の12気筒エンジンが投入されることとなった。これはV型12気筒でありながら空冷と

いう非常にユニークな設計であり、デザイン的には航空機エンジンとは直接の関係はなかったものの、メカニカルコンポーネンツの細部については相応の影響を受けていたことは間違いない。戦車と航空機、一見すると兵器としては対極にあるかのようにも思える。特に戦車において部分的にはあるにせよ軽量化が重要だったということについては、目から鱗であるといつてもいいだろう。それでも航空機エンジンが戦車の発達において、極めて重要な役割を果たしたというのは、揺るぎない事実なのである。

CROSS ANGE

天使と竜の輪舞

その世界の
謎にせまる!
かも……!?



クロスアンジュ 天使と竜の輪舞

●作画
TOKYO MX 毎週土曜日 25:30
毎日放送 毎週火曜日 25:30
テレビ愛知 毎週木曜日 25:05
BS11 毎週金曜日 25:30
他バンダイチャンネル、dアニメストアでネット配信中
●公式サイト
<http://crossange.com>
©SUNRISE/PROJECT ANGE

構成・文 星★野介

アンジュの言動だけでなく
世界とメカにも注目!!

2014年秋から放送されているサンライズのオリジナルアニメ、「クロスアンジュ 天使と竜の輪舞（ロンド）」。「筋肉ではないかない主人公をはじめとしたギャラクターたちによるストーリーで話題となっている。ロボットアニメにとどまらず、過去にヒットした様々な作品のエッセンスを貪欲といえるほどにとりいれつつ、エンターテインメントに徹するその姿勢は、ある種主人公のアンジュにも通じる(?)ブレのなさだが、その舞台となっている世界観や登場メカも非常に魅力的な存在だ。高度な科学文明とドラゴンと戦うという設定や、その科学力の産物であるパラメイルには謎も多く、「一体どういうことなのか」と気になる点も多いはず。

ここでは、そんな気になる点を本作の設定制作を担当している泉英雄氏に解説してもらおうとともに、「オリジナルのロボットアニメ」としての本作を紐解いてゆこう。

「そのサンライズ制作（よ）」「クロスアンジュ（よ）」「天使と竜の輪舞（よ）」
その世界をスタ
フが解

世界とドラゴンについて

Q2

ノーマと人間

マナ世界ではマナを使えるヒトこそが人間という扱いだ(そしてノーマは人間として見なされない)。そこには争いもないという。「でも現実世界を考えると、争いのない世界なんていうのは非常に作り物っぽくてウサン臭い世界ですよ。逆に作中では野蠻といわれているノーマのほうが私たちにとっては普通な感じするのではないかと思います(景)」



Q1

そもそもマナとは?

作中では科学というよりは魔法といえるレベルの万能さをもつ情報技術。「マナはミスルギ皇家の標に立っている塔のような建物、魂ノ御柱と深くかかわっています。ただ、今後の話の展開に触れるので、そこはご期待くださいというところでしょうか(景)」



Q4

ドラゴンを凍らせるのはなぜ?

ドラゴンと交戦したパラメイル隊は銃器で戦闘を行うものの、最終的には凍らせてドメを刺す。しかしこれは大型の個体に対してのみ行われるようだ。「そのまま考えていただければわかる通り、

普通に華殺したくない事情があるということでしょう(景)」第5話では大型個体を空輸しているシーンがあったが、「(生きたまま?) 研究素材にするのか、別の利用法があるのだろうか。



Q3

ドラゴンとは?

アンジュたちがパラメイルに乗り戦いを繰り広げているドラゴン。しかし見た目はともかく、かなり高い知能や囚われたドラゴンを助けようといった素性もあるようだ。現状ではドラゴン側が繰り返し一方的に攻めてくる印象だが、そうせざるを得ない理由があるということか。今後の話数で大きな展開がありそう。



Q6

マナを持つ人類は戦わない?

万能を誇るマナを持つ人類だが、直接的な戦闘はノーマに任せきりである。その科学力をもってすればドラゴンと戦うのも容易にみえるのだが……。「マナ科学の人たちは争いのない世界に生まれ育っ

ているので、闘争などといったことには向かないんです(景)」前線基地配置で修羅場を何度も経験しながらも、いつも登場しているエマの様子を見るとドラゴンと戦うのは確かに難しそうではある。



Q5

ドラゴンはどこから来る?

ワープゲートのようなものを通って現れるドラゴンだが一体どこから来るのか。「端的にいえば、もう一つの世界とも呼べる場所から来ています(景)」思い返せばドラゴンサイドの世界が描かれるこ

とはまったくなかったが、彼らにもドラゴンとしての社会(行動や知的に社会を形成しているようである)があるのかもしれない。

今後はそういったものも描かれるということだろうか?



アルゼナルについて

Q9

ジャスミンモールというシステム



ノーマたちはドラゴンとの戦闘結果に応じて報酬を得てジャスミンモールで物資を購入するわけだが、その金は誰が払っているのだろうか。「あの経済はアルゼナルだけで完

結しているものです。軍事のようなものでしょうか。

ちなみにノーマたちが使っている紙幣にはピン札がない設定です。それだけ古く、閉じたシステムということです（泉）

Q7

アルゼナルのある場所について

絶海の孤島という言い方がふさわしいアルゼナル基地。海上と陸地は数千キロという距離があり、一般人にその存在は知られていないようだ（モモカは非常に特殊な例である）。「設定上では、アルゼナル基地だけで各地に現れるドラゴンに対応していることになっています（泉）」アルゼナル基地だけで機能しているところを見ると、実質的なドラゴンの出現場所はごく限られているということか。



Q9

パラメイル部隊はいくつある？

「アルゼナルには3つ部隊があって、サリア隊が一番優秀ですね。ちなみに食堂などのシーンで他のメイルライダーが少しだけ映ってます（泉）」



ヴィルキスとパラメイルについて

Q11

ヴィルキスに何が起きた？

第3話のヴィルキスが覚醒するシーンには置かされたが、あれは一体何なのか。「ヴィルキスが機能を取り戻すには『いくつかの要素』が必要だったのですが、あの時はその

要素が揃い、本来の力を発揮できるようになったということです。その要素が、何かはストーリー展開に合わせて少しずつ明らかになっていきます（泉）」



Q13

パラメイルの動力について

台詞によると機関内部温度が200万度にもなるパラメイルの機関。「機関とは別に推進剤による推進機構はあります（泉）」一種の制限をわざと設けているのか。

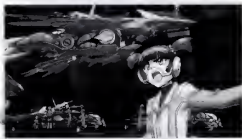


Q10

誰が作ったもの？

ノーマたちがドラゴンと戦うための兵器であるパラメイル。これは誰が作ったのか。マナを持つ人種？「ヴィルキスについてはまだ出てきていませんが、明確に作った存在がいます。パラメイルはドラゴンと戦うために製造され

たものですが、ヴィルキスにはそれ以外にも存在理由があるかもしれません。それは、今後の話を楽しみにしていただければと思います（泉）」ヴィルキスには兵器としての以外の能力もあるということのようだが……。



Q12

シルとサリアのヴィルキス固執のワケは？

「要はこれまでの話で何回か話に出ていた、リベルタスにヴィルキスが必要ということですね。リベルタスを成功させたいシルに応えたいという、サリアの気持ちもヴィルキスの固執につながっています（泉）」



謎に包まれた 新たな 機体が登場！

第11話において突如現れた謎の機体。体系的に、アンジュたちが使っている機体（パラメイル）とは異なるようで、その強大な力により、アルゼナル基地は大打撃を与えられてしまった。このような高度な機械を製造できる存在とは…… 注目の機体である。



パラメイルをCGで動かすこと

メカアークや二部のキャラ描写に3DCGを用いている本作。CGハートを制作しているスタジオ「武布ヨ」スタッフである小久保将英(GI監督)とエリック・グッチーの山田裕城氏、そして泉氏を交え、本作のCGを使ったメカアーク描写について話をうかがった。

昔のアニメ風的に

現場のアイデアを柔軟に採用

小久保 「クロスアンジュ」はメカに3DCGを使っている見た目は今時のアニメという印象かもしれないが、作り方は昔のアニメっぽいところがありますね。設定が決まっていらないような部分も、現場で面白そうな案を出したらそのまま通る、ということが割とあります。

戦調シーンのCGパートは福田さんが見てらっしゃるんですが、昔のアニメの作り方をわかってらっしゃるので、現場からあがってきたいいアイデアはそのまま通しているようですよ。

例えばどんなものがありますか。

小久保 最近ではガンカメラの視点についてがそういった例ですね。飛翔形態のときに機首にアサルトライフルを固定機銃のように付けていたんですけど、特に何の話もなく突然アニメータ

CGでも変形は大変



★複雑な変形機構を持ち、かつ人物という対比物があるパラメイルの変形には難しい部分があるようだ。

ーがそれをヘリに機銃みたいに動かして始めたんですよ。「そんなギミックはなかったはずだけど……」と思っていたんですが、福田さんが面白いらしいんじゃないかということで通ってしまいました(笑)。福田さん自身が急にアイデアを入れたりすることもありましたね。最初パラメイルは実体弾で戦うと聞いていたのですが、あれは表現を考えていたんですが、あるとき「今度ビームライフルを出すから」と言われました。それが本当かは、今後の話を

ー3DCGでパラメイルを動かすにあたって決まり事みたいなものはありませんが、小久保 女の子が乗るものなので、ポイジックや見栄えはあまり男らしいないで流麗な感じで作ってくださると最初は言われたんですが、だんだんやっ

パラメイルに関するCG的な意匠のいろいろ

ーパラメイルの挙動はかならずパイクを再現しては嫌がされます。

小久保 飛行機の挙動にするのか、というのにはちょっと迷ったところがあります。福田さんは「これはパイクだ」とおっしゃっていたんですが、やはり飛はずとバシクして旋回する」という飛行機っぽ

左はパラメイルに張り込まれているエンブレム類。基地や部隊を示すものほか、パーソナルマークもある。ヴィヴィアンはベロリーナ、ロザリー、クリス、ゾーラは3人ともユリの花(?)をあしらった連帯感を持たせるなど、各人のキャラクターから由来を考えるのも面白い。

こたわりの歴史 ① エンブレム

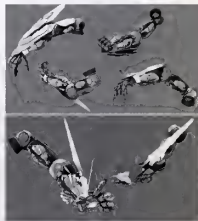


ポーズは女性らしく!



★……というのが基本だったが、膝が這むとあまり馴染められなくなったようだ。ノーマは傷たくましいし剛直か?

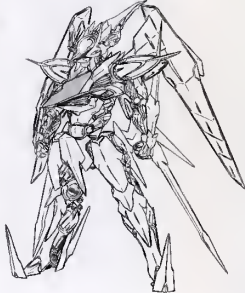
細かいギミックを
作りこむ



★作画と異なり3DCGは事前に意匠やギミックを作りこむ必要がある。作中で披露されなくとも手は抜けない。

デザインを
CGに合わせる

↓下は舩久津氏による
デザイン画の段階の
ヴィルキス。CGモデル
とは各部パワースが異
なる点に注意。



い見せ方をしないと成立しない部分がありましたね。ただ、飛行機ではないという部分では、飛行機は迎え角があつて水平に飛んでいる時でもちよつと機首を上げた姿勢で飛んでいます。パラメイルは前傾姿勢になっています。これはパラメイル独自の姿です。

——ヴィルキスの頭についている影像も面白いですね。すぐく3DCG映えるパーツだと思います。

小久保 質感的にはクロームメッキがかかっている、車についているエンブレムみたいなモノですね。ただ、あのエンブレムが意味のあるものなのか、というのはまだ描写がないですけど、意味があるのかなあ(笑)。

山田 あの影響はアルゼナルのお札の裏面にも印刷されているんです。女神様なのか、偉人なのかわかりませんが、きつと重要なものでしょう。

——画を見せていただけで初めて気がついたので、ヴィルキス以外にもついているんですね。

小久保 アンジュ機はOPでも紙めめるようにエンブレムが映されて印象的ですが、実は他の機体にもあるんですよ。でも頭の後ろに隠れるようについているので、あまり映らないんですよ。

——しかもこんな種類があるんですよ。どの像を選んでもつるかでその人が信

仰しているものが違つて、みないことを想像するとちよつと面白いんですよ。あのパーツがあるおかげでパラメイルがなんともなく口ポットではない存在と

いうか、半分生き物のようにも見えます。山田 生き物に見えるというのはパラメイルの「筋肉」のせいもあるかもしれません。最初、「筋肉的な表現を入れる」という案があつたんですよ。ヴィルキスだと金色になっている部分は

筋肉的な膨らみで、実際そういう風に動くように作つてはいるんですよ。

小久保 あの部分は展開しますが、開いた場面の印象つてないですよ。

山田 連結バレットを打ち出すときぐ

——そのうち覚醒して最大パワーで動く、というようなシーンがあればそのときに開きそうではありますが。

小久保 そうだと嬉しいんですけどね。以前「あの部分はいつ開くんですか」って福田さんに聞いたところ「とどめを撃ちこむときだけだよ」って言われてしまいました(笑)。

山田 一応ふくらはぎとかも開くようには作っているんで、いつか仕込みが陽の目を見る機会が来てほしいです!

変形にはデザイナーの個性が表れている!

山田 以前オムエアを見ていたら、パラメイルが変形する時に本来動いてなければいけないのに、動いていないパーツがあるシーンがありました。個々のアニメーターがどのくらい変形を理解しているかによって、そういうことが起きてしまうことがあるんですよ。

小久保 CGなのでスライダーを動かせば変形のプロセスは普通はオートでやってくれるんですが、今回はそれをやらないで変形のプロセスもアニメーターに任せているんですよ。なのでそういうことがたまにあります。

——なぜやらないのですか?

小久保 普段は一定の動きで変形させてくれと言われているんですが、シーンによっては変形に2秒かけてくれ、と言われたり一瞬でと言われたり、変形のタイミングを変えるオーダーが出るんです。そういう時は全部一斉にパーツ

音ながらのアニメ作り

★ツールは最新だが、手前は音ながら、現場のアイデアや安易的な変更も随時決定に取り入れる。



を動かすとか、あるいは先に腕を動かしてやるか、というように変えるんです。パラメイルの変形機構は結構複雑で、色々なパーツをまたいだり干渉する部分を一部ごまかさないといけないんです。一瞬で変形させていいなら、あるコマの次のコマではもうまたいで腕の変形完了、という風に見えるんですけど、ゆっくりやる場合は見るコマと干渉するので飛ばす場合はアニメーターが決めていかないとけない。最初の飛翔形態と駆逐形態は決まっていますが、その間はカットに応じて個々のアニメーターが手作業で作る、という作り方になっているんですよ。なので個性が出てしまうわけですね。3DCGだと色々とオートで決めるものだと思う。小久保 あとはボーディングの時に太ももを長くした方がいいとか腕を太くし

こだわりの原画 ② 画像



フィルキス



レイザー



アーキバス サリア カスタム



ハウザー エルシャ カスタム クリス カスタム



グレイブ

★実は各パラメイルに装備されている形態。この世界の女神なのだろうか。

の方がいいというように、アニメーターが現場でアレンジを加えたりするので、同じようなボーディングでもシーンによって微妙にプロポーションのバランスが変わったりすることもあります。パラメイル自体、線画と3DCGではプロポーションが変わっています。小久保 そうですね。勝手に変えて、という怒られてしまいますが、モデルを作った動かし難いうちになんとかバランスが変わってききましたね。設定サイズを考えると本当はコクピットの中の人間の取まりからしたらもっとボディが大きくて手足が短いのが正しいのかもしれないですが、あまり理屈をつくっても面白くないので、女の子がギリギリ取まるくらいのサイズのキャラクター描写にも工夫があります。駆逐形態になる時にちょっと首をすくめる動作をさせたりするんですよ。大丈夫とわかっていても変形の時

はぶつかりそうで何となくすくめる、という表現ですね。3DCGと作画のキャラを組み合わせるとするのは制作上苦労も多いのではないかと思います。小久保 カメラがロケットのときはキャラ自体もCGになつています。最近はやや少しアッパでもCGでいけるんじゃないか、と言われたりもします。私たちはそれは厳しいと思っています。ですが、作画サイドとしてはカラーキーを減らすのにCGを使つて欲しい、といううなせめきあいがあったりします。山田 コクピットといえは皆さん気づいてらっしゃるかわかりませんが、エルシャやクリスの重武装型はシートがちょっとと違つたりするんですよ。小久保 アメリカンタイプのバイクみたいなアップライトなポジションになってますよね。一砲撃するからよく前を見て、ということなんでしょうか。その他に、3DCGの面で大変なところがありますか。

小久保 錆びていたり光つたりとヴィルキスの色換えが多いのは大変でしたね。尖つているところが多いのでアクションを付けるときに干渉するものも個々ところでした。ドラゴンにトドメを刺す武器も最初はずっと長かつたんですけど、それだと何をしても干渉してしまうので、とりあえず普段だけでも短くしてくれませんか相談をして、普段は短くて使う時だけ謎原理で長くなる、という形に落ち着きました。最初3話までのメカやCGの印象がすこく、毎回これをやつていくのは大変だと思いました。小久保 僕も最初に企画の話をもつたときは「ロボットは添え物だから」という話だったんですが、やってみると……(笑)。作品的な世間の話題はやはりアンジュの言動とか世界の謎などに集中していますから、私たちは今後もっと色々と面白く画を作ればと思っています。

APPLESEED **α**
アップルシード アルファ

アップルシード アルファ

本誌では、恒例(?)として、
荒牧伸志監督に新作が完成することに
お話を伺っている。

そして、早くも最新作である
「APPLESEED ALPHA」が完成し
いや、その作品リリースのスピードには
驚かされるばかりだ。

そしてこの「APPLESEED ALPHA」は、
荒牧監督の2004年の「APPLESEED」
2007年の「エクスマキナ」とは、
ある意味まったく違う作品であるとい
えるものだった!
その真意とは!

アップルシード アルファ

● 刊行日

2015年1月17日刊行
前作「APPLESEED」から、約10年ぶりの新作。

● 監督

監督：荒牧伸志
原作：士郎正宗、富山義典
脚本：MARIANNE KRAWCZYK
キャラクター原案：士郎正宗
キャラクターデザイン：山田忠雄
メカデザイン：アサキタマサキ、山田忠雄
メカデザイン協力：高橋哲郎
制作：SOLA DIGITAL ARTS
企画・制作：ポニー・エンターテインメント・インターナショナル
アニメーション制作：サンジュー・アニメーション・スタジオ
音楽：Dariusz Wójcik (dub mix: Kasia Kozłowska)
音楽制作：SOLA MUSIC JAPAN
アニメーション制作：サンジュー・アニメーション・スタジオ

● データ

ジャンル：SF、アクション
制作：サンジュー・アニメーション・スタジオ
制作：SOLA DIGITAL ARTS
制作：ポニー・エンターテインメント・インターナショナル
制作：サンジュー・アニメーション・スタジオ

● 公式サイト

<http://appleseedalpha.jp>

● 映画

© 2014 Lizard Pictures/Entertainment Inc./
Sola Pictures Worldwide Acquisitions Inc.
All Rights Reserved.
Comic book © 2014 Shiro Masuhara/Crossart

10月1日 マダマカデ



STORY

世界大戦後、国家や情報網が破壊
し尽くされ崩壊となつたニューヨー
ク。元SWATのデュナンと、彼女の
恋人で全身サイボーグのブリアレ
スは不意ながらギャングから依頼
された仕事をこなして日々の糧を得
ていた。街を出たいと思いつつも
叶えられない日々が続く中、自動兵
器に襲われている男女を助けたデュ
ナンとブリアレス。アイリスとオ
ルソンと名乗るこの二人との出会い
はやがて、人類の希望を守るため
の戦いへと、二人の運命を導いていく

再びあの名作が
始動

キャラクター紹介



デュナン

元SWAT隊員で、幼少より戦闘訓練を受けており体術、射撃ともに優れる。ブリアレオスと共に傭兵として下請けをしている。



ブリアレオス

ヘカトンケレス・システムという特殊なシステムを搭載したサイボーグ。性別は男性でデュナンとは恋人の関係にある。



アイリス

デュナンとブリアレオスが行きがかり上助けた少女。何者かに狙われている。

オルソン

アイリスとともに行動し、アイリスを助すべくデュナンとブリアレオスに警備を頼む。



双角

ニューヨークのとある街を取り仕切るギャング。デュナンとブリアレオスに仕事を頼むが色々と裏を持つ。

メカニクス



ランドメイト

全高3m程度のいわゆるパワードスーツ。胴体部分にマスターアームがあり、動きをトレースすることで精密な動作も可能。

ドローン

前大戦時代に作られた無人兵器。大戦終了後も揮舞されており、デュナンとブリアレオスはこのドローンの破壊に向かう。



多脚砲台

全高数十mというサイズを誇る、超大型の自律砲台。蜘蛛のような脚を持ち歩行が可能。超大型の砲のほかに多数のミサイルや小砲を備える。



双角の戦車

双角が乗り回している戦車(装甲車)。車体の脇にはミサイルを装備。

監督

荒牧伸志
インタビュ―

世界の一大事に立ち向かわない「アップルシード」を作る

——「キャプテンハロック・SPACE PIATE CAPTAIN HARLOCK」の時にもお話を伺いましたが、作品制作のベースがすごいんですね。

荒牧 まさに定例会状態ですね(笑)。来る仕事を断ってないだけなんじゃないかと思いますが。オファーは他の人にも行くんですけど、きつと皆断っているんじゃないですかね。で、断らない僕がいいつも何かつくっていると。

監督という拘束時間も長いはずなので、ひとつの作品を作り終わってからすぐ次の作品に、というわけではないと思うのですが。

荒牧 「スターシップ・トゥルーパーズ インベイジョン」(STI)から「アップルシード アルファ」まではたしかに平行してやっていましたね。「STI」の終わりがけに「アップルシード アルファ」の企画をしょこんでいるという感じでした。その横でずっと「ハロック」が動いている。続けて作れる理由のひとつは「アップルシード アルファ」はこのスタジオの「STI」

のチームが引き継ぎでやってくれていることです。このスタッフにはこういうことをまかせておけば大丈夫、ということがわかっていましたから。アニメの監督は実作業も沢山あるのですが、待らの時間も多いでそこを上手く使えばやっていけるものなんです。**ヤマザキ** それでも能力のあるスタッフを集めておかないと駄目ですよ。荒牧 そうですね。そういう人たちがどこかにあったりしないようにするのでも大変なんです。頼れる人はなだめるのも大変(笑)。そこはお互い様ですけれど。

海外版を見させていただいたのですが、04年に荒牧さんが手がけた「アップルシード」と比べ、すべてが違う雰囲気作品になっていますね。誤解を恐れずにいうと「これはアップルシードなのか?」というくらいでした。荒牧 ああ、それはそうかもしれないですね。すみません。

ヤマザキ そこ謝っちゃうんですか? 荒牧 いやあ、前作の「アップルシード」やコミック版を思い浮かべながら見にいらした方には申し訳ないかな、と(笑)。アニメというよりは外国の実写映画を見ているようでした。「アップルシード」関連の前作2作があったその上で今「アップルシード アルファ」を新しく作るというときに、こういう映画になった理由は何なのですか?



荒牧 最初に原作の士郎正宗さんと会ったときに、士郎さんが「毎回毎回世界を背負ったような大事件になるのはいかよなものか」という話をされたんです。もう少し、主人公2人が小さな事件に巻き込まれてそれを解決して終わり、というくらいの規模感だけで、ストーリーがビリリと効いたいい話を作れないかなという話をしていた、そういう方がむしろデューナンとブリアレオスが主人公である「アップルシード」には合っているんじゃないかということになったんです。「アップルシード」って、要素がすごく多いんですよね。政治的な状況や世界的な状況やらがあつた上での「アップルシード」なので、必然的に話が込み入ったり、規模が大きくなったりしがちです。もつと大きくその一部を切り取った映画にできないだろうか、では切り取った中で、一番の核になるのは何だろうと話しあつ

「小さな規模感の、何気なく見たら面白いじゃないか、といわれるような映画にしたかったんですよ」

たときに、それはデューナンとブリアレオスの2人だということになりました。それを映画として一番ビジュアルな形で、見せるための舞台・仕組みはどういうものにするか、となるとやはり「2人が組んで何かをする」というところにフォーカスする形がベストです。でもそれを未来都市でやってしまうと士郎さんの電脳世界とかパイオロイドとかまあ端的にいつてしまうと「攻殻機動隊」に似てしまうんですよ。そこも差別化するにはどうすればいいかといえ、オリエンボスに行く状況で話を作ればいいんじゃないかと思いついたんです。

確かに荒野と砂漠と廃墟が舞台なら「電脳つばさ」はなくなり

荒牧 見る人が期待していたのは物語の最後にオリエンボスに行く話っていうことだと思ふのですが、僕は2人がオリエンボスにたど

り着かなくてもいいじゃないかと思つたんです。2人がロードムービーみたいにどこかに行つてはその街の人たちに関わって、ちよつとした事件を解決するような、規模が大きい事件ではないけれど面白いものがつくれるんじゃないかと考えたんです。

ヤマザキ オリエンボスにいくと組織感のようなものが出てきてしましますね。仲間がいて云々ということになると、確かにそれが9人だと「攻殻機動隊」になっちゃうかもしれない。あの映像をみて、さつぱりとした感じだ「アップルシード」を初めて読んだ時の感覚を思い出したんです。最初の冒頭のシーンはコミックと重なるように作つてあるのだからと思つたんですが、ゼロに立ち戻つて見ることができた感じはありましたよ。

実写志向で作られたその理由とは?

荒牧 ホントですか、ありがとうございます。ある意味でわかりやすくしようと思つたんですよ。設定がどうなっ

『APPLESEED』とは?

『アップルシード』は「攻殻機動隊」などで知られる漫画家、士郎正宗のコミック。1985年から連載が開始された。世界大戦によって荒廃した世界を生きるデュナンとブリアレオス、正に理想郷がどこも人工都市オリュンゴスへ招かれ、特殊部隊として活躍するというのがおおまかなストーリー。ちなみに『アップルシード アルファ』は時系列的にはオリュンゴスへ行く前を描いた話である。サイボーグやバイオロイド（クローン人間）といったSFの世界観や独特の作風が受け、多数の映像作品が作られた。1988年にはガイナックスがOVAを作ったほか、2004年には堂牧伸志監督による3DCG映画、2007年にはその続編となる『EX MACHINA』が製作された。また、2011年には『アップルシードXIII』がアニメシリーズとして放映されている。なお、原作コミックは現在第4巻まで出版されたが、作者により連載宣言がなされ、未完の状態となっている。

ているか、といったことよりはとにかく2人の動向だけに集中できるようにものにした。といった。というつ、冒頭のシーンはこれ何時代の設定なんだろうという感じを出したかったというところもあるんですけどね。アニメ調にできなかったのは、ある意味で狭い範囲のシブレンな話なので、大戦後の手触り感とか質感が大事になるんじゃないかと思ひ、映像はリアルにしたいんですよ。ヤマザキ アニメ調ロドムムービーにできなかったのはそういうことなんです。荒牧 という話をあちこちでしているものの、実はもっとリアルな映像をやりたいってことでもあるんですけどね。ただ、プロデューサーサイドからもアニメ調でなくて大丈夫かと心配されましたね。大丈夫かはわからなけれどそれでやりたい、と。ヤマザキ それではなぜなんですか。荒牧 なんでもなかかな。だんだんトウインでやる人が増えてきたし、日本

は3DCGでもセルルックでアニメに見えるほうがエライという風潮で、それはそれでいいんですが、でも自分としてはもうそれは他の人に任せたい、私は違うことをやりたい、と。士郎さんからももう少し漫画っぽくやってほしいんじゃないかと昔から言われていたんですけどね。でも「ハリウッド」であいうことがやれたし、私としてはそこをもっと踏み込んでいきたいんだ、ということなんです。あとはうちのスタッフもモチベーションが高かったんですよ。ハリウッドの時はSOLEAのスタッフは基本関わっていないんですが、「ハリウッド」を横で見ている、あいうルックスの作品をやってみたい、というのがあったと思います。

企画自体が海外からきて、その方面の要望だったのかも思いましたが、荒牧 そうですね。「STI」をやったソニー・ピクチャーズ内のSTAG E6という部署があるんですが、そのプロデューサーと話していた時に「次にアップルシードをやらないか」という話になったんです。「アップルシード」なら国内とジョイントでやりたいということと、そこでルーセント・ピクチャーズさんと一緒にやるという形になりました。でも映像に関しては海外プロデューサーからもっとアニメっぽくしたほうがいいんじゃないかと言われましたよ(笑)。

海外版は「アップルシード」の世界観をどのくらい取り入れているのか、という感じなので、海外から先に入ったものだと思いたのですが。荒牧 「アップルシード」についてかなり理解してもらっているとは思いますが、こちらから細かいプロットを出してかなり細かく決めているんです。向こうにはダイアログ(※映画の用語としては会話といった意味)の台詞まわりなどかなり多くのアイデアをもらいました。海外版はやはり向こうの人の考える「クール」なものというのか、そういう要素が出てくる感じと面白いですよ。その辺が渾然一体となつて感じる感じが僕は好きですね。今回の作品に比べると前2作の「アップルシード」はわかりやすくアニメですね。

荒牧 前作を見ていた人が今作を新しい「アップルシード」だと思って見に

来た「うわっー なんだこれは!」って思っているでしようし、前作を知らない人がフラッとみたら「普通にアクション映画として見られました」という話もあるでしようし、両方あると思うんですね。そのあたりをどういう風に見てもらえるのかというのはいくどキドキするところではあります。日本版だと印象はかなり違うのでしようか。

荒牧 ストーリーはもちろん一緒ですが、セリフ周りはかなり変更していますね。キャラクターを立たせる部分での細かい言い回しとかをかなり向こうのテイストとは変えています。最初、脚本の翻訳は「アナと雪の女王」の劇中歌の「Let It Go」を翻訳した高橋知江さんにお願いして、そこから僕と士郎さんでもあでもないこうでもないかなりいいやり倒してはいまです。どうなのかない、違うといえは違うし、僕としては声優さんの演技も含めてかなり違う印象のものになってい

とは思っていますね。士郎さんのセリフ回しも面白いんですよ。コミカルというか、キャラクターとして設定はあるけど画面には出ない、というような部分をうまくフォローする台詞になっているんです。

士郎さんのあの漫画の感覚を映像で再現するのはなかなか難しかったと思いますが、今回は士郎さんが直接そ

「実写ともアニメとも違う、新しいジャンルの映画ではないかと思うんです」

これまで手を入れるというのは珍しいですね。

ヤマザキ これはもう海外版も日本版も両方見ないとダメだね。

荒牧 土郎さんは基本的に映像はこちらのスタッフで進めてください、というスタンスなんです、今回は脚本にコメントもらったり、海外版の日本語字幕を監修したり、いろいろ手伝っていただきました。ありがたかったですよ。その土郎さんの直しがまた面白いんです。なるほど、という部分が多くて、できるだけ無条件で取り入れていて、例えば、アジトにデユナンとプリアレオスが突入する場面でも、僕らは詳細に段取りを踏んで突入していく流れを考えていたんですけど、土郎さんは「ここはもうダイレクトにいったほうがいいんじゃない？」っていう感じで修正案を出してくれて、確かにその方が2人らしいんです。そう思ってた全体的に採用させてもらいましたよ。尺も減って助かりました(笑)。

音響も映像に負けないリアルさを(タンクで)追求

ヤマザキ 今回の「アップルシード

アルファ」が原作含みで一番いいデユナンだったんじゃないかと思います。動き、アクションを見て、アクターさんに会ってみたいと思いました。

荒牧 アクションについてはテンポ感をはかり意識していますね。延々とキヤラがしゃべる、ちよつとダレるようなシーンを入りたいと主張したんです。の街で焚き火を囲んで喋ってるシーンとかはそういう部分ですね。昔の映画って、必ずそういうシーンがありましたよ。ずっと密度が高いままでは製作的にも、テンポ的にもキツイんですよ。――多脚砲台が出てくるあたりはやっぱり昔からのファン向けのサービスなんですか？

荒牧 本当は多脚にするつもりじゃなかったんですよ。かなりギリギリまで違うアイデアで行こうと思っていました。多脚はすでに一度映画でも使っているの「またかよ」というのが自分の中にはあって、代わるものをいろいろ考えたんですが最終的にはもうあのいるにきてもうしょうがないなと。

ヤマザキ 「あの」扱いなんだ(笑)。

荒牧 なので結局出してしまったことについては負けた感じがあったりしま

す。ただ、その分今回は白昼堂々と出すことをお題にしよう。

ヤマザキ 確かに、白昼堂々できたところで「おぉっ」ってなりましてよ。あれを暗がりで見出されたらごまかされた感じがしてしまうけど、真つ向

景に出てこそだな、って。

――言い方は悪いですけど明いとCGでもごまかしができないですから、かなり大変だったのではないかと思います。

荒牧 スタッフには「えーっ」って言われましてね。砂漠だからきつと楽だよとか適当なことを言いましたが、逆に対比物がなくて大きさをそれらしく見せるのに大変な部分もありました。

ヤマザキ 爆発シーンとか砲撃シーンもリアルでした。音が良かったなあ。

荒牧 SEをつくってくれたのも海外のスタッフなんです。

いってもし別にスカイウォーカー・サウンドのような人たちではなくて、銃のSEは本当に銃を持ってきたヤガチャやって録ったりするという、もつとマニアクな人たちでした。そういう意味でも生っぽい音になった

いますね。

僕も向こうの収録に立ち会ったりしたんですが、もうあと2日くらいで完バケしないといけないのに、現場でのごく悩んでるんです。で、どうしたんだって聞いたらガソリンタンクを入れるシーンの音がうまくいかなかったと言っている。「荒牧さん、街にいった音振りに使うタンク買ってきて」と言われてしまい、車であちこち走り回って、いい音がするガソリンタンクを探したりしました。ヒューストンだったんですけれどね。

ヤマザキ 監督自らタンクを買いに行くとすてい話ですね。でも本当に、銃の発砲音や砲撃シーンでの音のタイミングとかすてい良かった。アフガンの砲撃の実写映像とかと重なって凄くリアルだった。そういう意味でも、見ていて何を見ているんだかわからなくなりましたね。

海外版で字幕がついているからテレビ映画つばいんだけどアニメだよなあ、と。新しい感覚でした。今までの「アップルシード」って画面は暗めだけど、今回は昼間のシーンが多くてすてい明るく、とても見やすくって僕は入りやすかった。

先ほどおっしゃっていましたが、まさに「いい映画」を見た感じでしたよ。少なくともアニメを見た感覚ではなかったなあ。

これはもう映画の新しいジャンルだ!?

荒牧 私の作ったものをCGアニメって言われると、最近はずごく違和感がありますね。日本ではCGアニメというCGを使っているけどアニメに見えるもの、というイメージですからね。もちろんアニメーターにも動かしてもらっているんでアニメでなくはないんですけど。

ヤマザキ CGアニメとは違うカテゴリーを新しく作らないといけないですよね。CG、自分でも何をつくっているのか何なのかよくわからない(笑)。

荒牧 そうそう! そうなんです。何か呼び方を考えてくださいよってみんなに言ってます(笑)。今回の映画で、アナンとオルソンとアイリスの3人を実写にしたら、CGを沢山使った実写映画になるんです。

だからといって実写映画に行けばいいという簡単なものではないですが、そういう瀬戸際まで来ているな、という気はしています。日本版のアフレコの時に声優さんが「これはアニメでもないし実写でもないし、なんだろう」と尋ねていたそうです。

——吹き替えかアニメかどっちの演技をすればいいのかわからないことなんですよね。

ヤマザキ そりや声優さんも困るでしょうね。

——すごく実写っぽい3DCGアニメという見慣れないものだけに、例えば以前の「STI」でもそこが批評の論点になるのか、と思うような評がなされたのをよく見ました。

荒牧 どういう心構えで見ればいいのか、というのが決まっていなかったから、見た時に違和感が先に立ってしまふことはあるかもしれないですね。でも結局言えることは、作り続けて見慣れてもらうしかないんだな、と思います。こういうものなんだと解ってもらえないかなんかなと思います。そうなるまで作れるかはわかりませんが、きっともう何作か作り続けられれば認めてもらえるような気はしています。「STI」から作り続けて、だんだんそういう認知度が上がってきた印象はあります。こ

ういったものが作れる時代になって私は結構楽しいんですけどね。

「土郎正宗の現在」を表現するシリーズに!?

ヤマザキ 全体として、この映画を起点として「アップルシード」シリーズを作る、あるいは「アップルシード」がもし原作がなくてこの映画でスタートしていたら、という事を考えるとこういう世界になるのかな、と思いましたよ。

荒牧 不遜なことを申し上げると、土郎さんは恐らくもう「アップルシード」を描かれないと思うんです。そういつた中で今、土郎さんが描いた「アップルシード」があるというモブノができるのか、どういうことができるのか、ということをお話したいんです。土郎さんが描いた「アップルシード」をあと2本くらい作ってオリエン

ボス編にはいつたときに、そこに土郎さんが入ったその時は楽しみます。今あがっているというのを楽しみます。今の映像ならものすごい情報量が盛り込まれるでしょうし。

セリフとかシチュエーションといったものの相談をするという勢いでフィードバックしてくれました。多分、気に入ってくれた部分があったと同時に

「お前もつとちゃんとやれよ」という両方の意味があったんじゃないかとは思いますが。

ヤマザキ 土郎さんが入ると変わった話ができそうですね。モサド系の話とか。

荒牧 そうですね。我々サイドが原作に基づいた土台のストーリーを作って、そこに對して土郎さんから細かくピンポイントで手を入れる、というやり方になりました。

——昔からのファンにとってはこの映画は今、土郎さんがどんなことを考えているかのひとつの指標になるかもしれませんね。

荒牧 そこまで入っていないと思いますが、その片鱗くらいは。

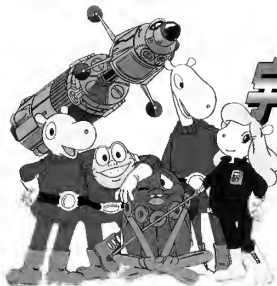
ヤマザキ 勝手に想像したことですが、ゼロの状態から作った「アップルシード」をあと2本くらい作ってオリエン

ボス編にはいつたときに、そこに土郎さんが入ったその時は楽しみます。今あがっているというのを楽しみます。今の映像ならものすごい情報量が盛り込まれるでしょうし。

セリフとかシチュエーションといったものの相談をするという勢いでフィードバックしてくれました。多分、気に入ってくれた部分があったと同時に

「お前もつとちゃんとやれよ」という両方の意味があったんじゃないかとは思いますが。





宇宙船サジタリウス

時代はバブル前夜の86年。世間がその熱に浮かされつつある中、人情味溢れるSFアニメ作品があった。それが「宇宙船サジタリウス」である。ひたすら人間模様の喜怒哀楽を描く珠玉の名作。今だからこそ沁みるスペース（サラリーマン）オペラをプレイバック！

©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.

宇宙船サジタリウス Blu-ray・BOX発売中！

- Blu-rayBOX（初回限定生産）
- 発売日：2014年12月10日発売
- 価格：10,800円＋税
- 発売元：NBCユニバーサル エンターテインメントジャパン株式会社

●放送データ

86年1月10日～87年10月3日
毎週金曜19:30～20:00
全77話 全最終話のみ別日放送。
キー局：テレビ朝日

サジタリウスを読み解くキーワード

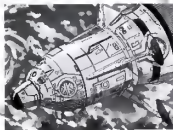
① 宇宙便利舎

宇宙船サジタリウス号が所属する零細企業。運送業を主にしているが、社名でわかるように依頼された仕事は何でもこなす。ちなみに給料は大手のコスモサービス社の半分以下。怪しげな社長が経営しており、物騒冒険で莫大な負債を抱えて倒産してしまい、社長は逃亡。残されたサジタリウス号を使いトッピーは新宇宙便利舎を設立するが、いつも赤字に悩まされている。逃した社長は、ごみ処理会社や宇宙貿易会社の経営者として何度も登場する。



② サジタリウス号

トッピーたちの使用する宇宙船。サジタリウス（射手座）という名の通り、通常航行時は矢のような形状。中古のオンボロ船で、建造費をケチっているため断熱材が少なく、大気圏突入の時に宇宙服を脱いで半裸にならない（指令エクسسという）。しょっちゅう故障し、事件に巻き込まれるきっかけになることも多い。宇宙便利舎が倒産の折にコスモサービス社のものとなったが、移籍したトッピーたちが同社を退職するときに退職金代わりに払い下げられた。



③ シビップの歌

シビップは2話よりサジタリウス号の仲間に加わる異星人。性別は女性であり、宇宙の吟遊詩人でもある。サジタリウス号では宇宙人との通訳を担当し、危険が迫ったことを察知できる特殊能力があるが、あまり役に立たない。愛用の琵琶を弾いて歌うその内容は「当たり前すぎて忘れがちなこと」であり、それが人々の心を打つ。ピンチの時にシビップの歌に助けられることもしばしばだが、それ以上に作品自体のテーマを現している。



夜7時台にSFアニメという異色作！

昭和も終わり近く、1986年に放送された「宇宙船サジタリウス」。関東地方での放送時間帯は金曜日の夜7時半と、人気番組「ドラえもん」の直後という番組編成だった。

当時の夜7時台という時間帯は、現在と違い子供向け番組のプライムタイムの時間帯であり、主に小学生やファミリー層に向けた番組が数多く放送されていた。その中でも、本作は異色中の異色作かもしれない。

原作は、イタリアのアンドレア・ロモリの描いたSF冒険モノの絵本「アルトゥーロ・モンデー」だ。70年代終わり頃から80年代初頭にかけて、SFブームがあった。宇宙を扱う物語が数多く製作され、宇宙が舞台なら「サイエンス・フィクション」でなくともSFと世の中に認知された時代だ。特にアニメーションとSFというジャンルは親和性が高く、「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」などを起点として、子供向けの「テレビまんが」から中高生・大学生、あるいは社会人に向けたアニメ作品が作られる原動力だった。夕方（&夜帯）に放送されていた小学校高学年から中学生、主に男子をターゲットとしたロボットアニメなどには、SFの要素は必要不可欠といえた。

トッピー

宇宙便利舎で働く主人公。結婚してからまだ日も浅く、妻のピートは妊娠中。旅に出ている最中に娘が生まれる。優しい性格。

登場キャラクターファイル①
主人公編



シビップ

宇宙の吟遊詩人。ペガ第3星ウライ村出身。琵琶（エレキっぽい楽器）で奏でるメロディは最終兵器にも敵けない。性別は女性。



ジラフ

物語最初の依頼者。なけなしの貯金をはたいて行方不明のアン教授を探すため、サジタリウス号に乗り込む。後に仲間になる。



ラナ

トッピーの同僚。妻と子供6人（後に7人）を養うために奔走する。好物はラズニアで、少々豪放が固く短気な面も。東西弁で話す。

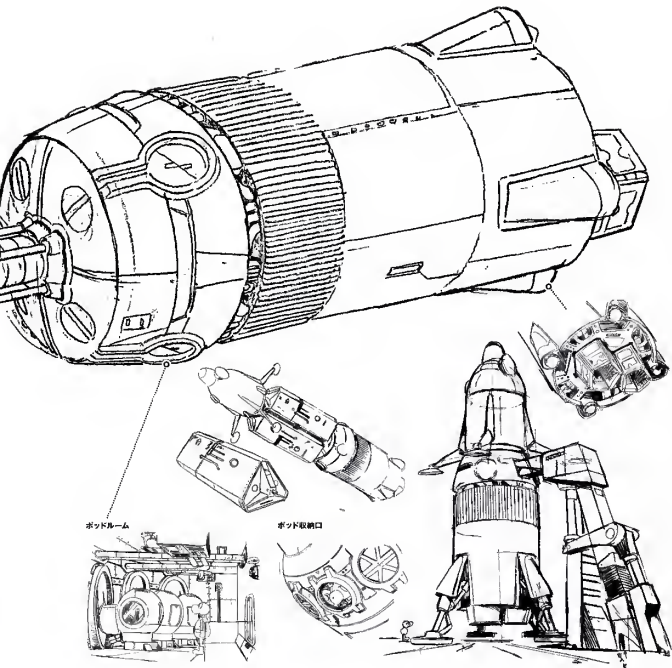
本作は、そういった時代背景もあって企画がスタートしたと思われるが、いくらSF的な作品が受け入れられやすい時代的な素地があったとしても、フアミリー向けにSF色の濃い作品は、やハードルの高い題材といえるだろう。しかも、「サジタリウス」は、原作ともまた違ったテイストの作品となつた。それは、一言で言えば「所帯済みていた」のである。

中小企業のサラリーマンが
主役の物語でSF!?

「サジタリウス」の物語は、ざっくりといえは様々な宇宙人が存在する世界で、宇宙船サジタリウス号とそのクルーたちの冒険の旅を描いたものである。ただし、その冒険の旅は彼らが望んで行っているものではない。

サジタリウス号は、零細企業の宇宙便利舎が所有する中古のオンボロ貨物船（劇中では、安いセコハン。呼ばわりもされた）で、請け負った怪しげな仕事の中、訪れた星々の先で、やむなくトラブルに巻き込まれるのである。

主人公であるサジタリウス号のクルーたちも特徴的だった。リーダー格のトッピーが30代前半、相棒のラナは40代半ばという設定。彼らは宇宙便利舎・中小企業のサラリーマンでしかなく、トッピーは子供が生まれたばかり。ラナに至っては子どもさんの家族で、彼



ポッドルーム

ポッド収納口

が宇宙（仕事）から帰ってくるたび、女房（ナラ）が太っているのを気にしているといった具合。もちろん給料は安く、彼らの生活はいつも苦しい。

これに、劇中最初の依頼人だった若い（といっても20代後半と思われる）学者の卵のジラフと、宇宙の吟遊詩人であるシビップが加わる。さらに、本作のヒロイン的な役どころでもあるアン教授は30代で、のちにジラフと結婚する。つまり、物語の主要キヤラクターのほとんどが妻帯者なのである。

いわば、こうしたしががないサラリーマンが、なし崩し的に仕事という名の冒険をするハメになるのが「サジタリウス」ということだ。

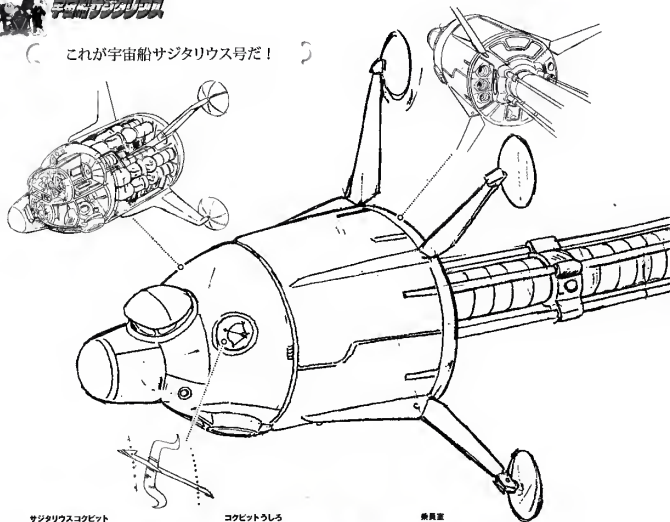
しががないサラリーマンが世界をめぐり気付くもの

ここまで書いてきても「どこが面白いのか？」という、人もいるかもしれない。しかし、サジタリウスは面白かった。彼らは時にカネに目が眩み、時に危険な冒険（則ち業務）を嫌がり、また時には家庭のゴタゴタを抱えて悩み、仕事どころではなくなる。しかし結果的に彼らは、彼らの「正しいこと」をし、冒険の旅を全うするのだ。

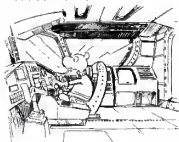
彼らが体験する冒険は、宇宙船という名が示すように、宇宙を駆けまわるのだが、そこには生活習慣の違う宇宙人（異世界人）がおり、文化や習慣の



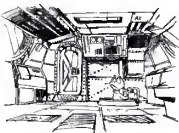
これが宇宙船サザリウス号だ！



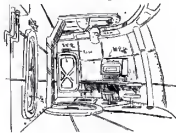
サザリウスコクピット



コクピットうしろ



乗員室



「当たり前すぎて忘れがちなこと」

そしてそこで描かれたのは、家族愛など人間の持つごく当たり前で、それゆえに大事なものであった。まさにシビップの歌う「当たり前すぎて忘れがちなこと」だ。本作はごく普通の市民が、違う世界に触れることで、あらためて自分たちの人生や生活、社会などに対面する物語であり、それは「人間として本当に大事なものは何か」という根源的なものがテーマなのだ。

放映時はまさにバブル経済の頂点に向かっている時期であり、人々は狂乱し、古い考え方やしきたりが次第に失われていった時代である。そこにワーキングプアの一市民たちが織りなす人

違いも事件を生む。また時に宇宙戦争に巻き込まれ、古代遺跡の神秘に遭遇し、未知の最終兵器に出くわしたり、その都度、命の危険にさらされ、幾度とんでもない目に遭うのだ。

出てくる宇宙人たちにしても、あるときはアメリカやソ連（当時）など、またある時はアラブの世界や独裁国家など、現実の世界がモチーフになっていた。つまり、彼らは現在の我々の住む地球を旅していたともいえるのだ。サザリウス号は、しがないサラリーマンが世界を旅し、そこで様々な価値に出会う物語でもあるのだ。



トッピーの妻、ビートと娘のリヴ

家を留守にしながらトッピーに不満をぶつけることもあるが、基本的にはとても良い妻さん。トッピーのことを気にかけ、リヴの面倒をみている。



アン教授

ジラフの危い果てれる相手。宇宙考古学者であり、ムー大陸に関する謎を求めて宇宙を漂着する旅をしていた。後にジラフと結婚。結構気が強い逞しい女性。



登場キャラクターファイル② 準レギュラー編

ラナの戦艦

妻のナラはちょっとグータラな面もあるが、ラナを支える肝っ玉母さんといったところ。後々7人目の子供が生まれることになる。



社長

宇宙便利社の社長でトッピーたちの上司。だが、莫大な負債を抱えて会社は倒産。その後、ゴミ処理会社を立ち上げた(ゴミ処理場の爆発で破綻か?)。貧乏会社を営んだりする実業家。お金に困りが優しい面もある。

情劇は、きわめて昭和的でもあり、時代とは別のベクトルを持っていた。しかし、「サジタリウス」は好視聴率を記録し、最終的には2クール半の放送予定が、一年半の長きにわたって放送された。本作がそこまで受けた理由は、SF作だからというわけではなく、人間の姿を真摯に描いたこと、といってもキャラクターは動物の擬人化だったが、その普遍性にある。そして、その普遍性は人間をストレートに描くよりも、動物的なキャラクター、そしてSFという「少し外した」世界観の方が、直接的なアプローチより、かえって感情に訴える力があつたのだ。そういった意味では『世界名作劇場』とコンセプトは似ていながら正反對に位置する作品ともいえるが、双方とも日本アニメーションの制作と聞けば、納得できるものがある『サジタリウス』の主題歌「スターダストボーイズ」(歌うは影山ヒロノブ)は、「スペースオペラの主役になれない」「危機一髪も救えない」「溜息つくほどイキが悪い」など「ナイナイ尽くし」の歌詞でまさにその通りだが、ただひとつ「大人が懐かしがることもない」というところは違うと思うのだ。ちなみに、この作品で「ラザニア」(ラナの大好物)という食べ物を知ったという当時の子供は多かった。そんな時代であった。

宇宙船サジタリウス 演出助手

佐土原武之インタビュー

『世界名作劇場』を手がけた 日本アニメーション流SF作品!! 『サジタリウス』の熱き日々!

1話当たりのセル枚数が
1万枚を超えることもあった!

——演出助手というお仕事は、どうい
うことをされるんですか?

佐 各担当の演出さんに付いて、作画
打ち合わせ、色配分打ち合わせ、撮影
打ち合わせなども全部付き合ひ、昔は
まだセルでしたからセルと背景を合わ
せて撮影をする準備をする。その後に
ラッシュであがってきたフィルムのチ
ェックをして、そのリテイクを出す。

アフレコとかダビングにも立ち会いま
す。あとは予告ですね。次の話数の予
告は絵作りの予告コメントも演出助手
がやるんです。

——それにしても金曜日19時半という
ファミリー層向けの枠で、SF物に見
える作品をやるということ自体が結構
すごいことだと思えます。最初に企画
をご覧になった感想などは覚えていま

すか?

佐 作品の前に作ったパイロットフィ
ルムを見ていますけど、ほぼ原作のま
まアニメーションにしたという印象で
した。原作は物理学者のアンドレア・
ロモリさんで、今度のブルーレイにも
インタビューが載るらしいですけど。
でも、放送版ではいろいろ変えて、キ
ャクターデザイン兼レイアウトチエ
ッকারの坂巻貞彦さんがあのキャラク
ターにしたんですね。

——SFものなのに夫婦の込み入った
話などが普通に出てくるというのもの
すごいと思います。でも、当時の子供で
も違和感なく面白かったということは、
やっぱり普遍的なのを作りゆえなのだ
という印象を受けます。

佐 個人的には、よく動いていたこと
が印象深いですね。セルの枚数が話
数によつては1万枚近くにもなった。
普通でも8000枚くらい。大体50

00枚以上は使っていますよね(※現
在の通常の30分アニメのセル枚数は
3000枚程度)。あと録音監督の藤
野員義さんがCDのライナーに「サジ
タリウスはどちらかというとミュージ
カル映画みたいな感じ」と書かれてい
たんです。シビップがよく歌っていま
すが、1話なんかも歌っていますよね。
それがあつたフィルムはそんな感じじ
やないですか。

映画好きが集まつて
作り上げられた作品

——当時、例えば監督や演出さんなど
指示を受ける方々から、「サジタリウ
スはこの作品だ」みたいな話は聞いて
いましたか?

佐 ……実はそういうのは全く聞いて
ないというか、とにかく時間がなかつ
たことを覚えています。ほとんど。演
出助手も僕ともう一人、石堂さんと

最初はやっていましたから、時間もな
く、ずっとスタジオに泊まっていまし
たからね。あとはたまたま監督と一緒
に飲みに行つて話したりとか。その時
もどちらかといえば現場の話や、映画
の好きな人たちがいっぱい集まってい
たので映画の話などをしていましたよ。

——それはフィルムにも表れている感
じがしますよね。単なる19時台にやる
家族向けのアニメーションを作るうと
いう以上の気概が、見ていて感じます。
佐 監督さんと演出さんたちの力で
しょうね。横田和善監督や演出の佐藤
博輝さんや鈴木孝義さんなどは、みん
な映画大好きな人たちでしたからね。今
の若い子は映画などを見ないじゃない
ですか。アニメーターがアニメーショ
ンだけを見てもしようがないですから。
それにちよつと「名作劇場」っぽい
ところもあるかなという感じがします。
日本アニメーションが作るSFってこ



ファミリー向けの時間にSF放送
された異色作、「宇宙船サジタ
リウス(以下、サジタリウス)」。
その現場は熱き志に支えられて
いた! ここでは、約30年前の
当時、演出助手として作品に
参加し、現在ではアニメーション
演出家として数多くの作品の
演出などを担当する佐土原武
之氏に当時のことを伺った。

構成・文 GM編集部



うなのかなあと。現場も同じ日本アニメーションの「名作劇場」には負けないぞ」みたいな精神とかはありましたよ。あとはシナリオ。一番最初は「色伸行さんが書いていましたよね。その前の『ミーム』いろいろ夢の旅」(83年)から脚本に参加されてましたね。

——「サジタリウス」の直後に映画「私をスキーに連れてって」(87年)を書かれて大ヒットしていますよね。先ほどずっとスタジオに泊まっていたと仰っていましたが、スケジュールは大変だったのですか？

佐 今の作品だとリメイクも直してからDVDを出すじゃないですか。あの時は本当にギリギリで、最後ラッシュメイクができないという、1発勝負みたいなものもありました。ギリギリまでラッシュエックやって、なおかつ今と違ってセルですからね。フィルムで撮影して、現像して見る。

枚数があって動いていいますから、結構時間がかかるんです。初号試写の時に初めて絵がはまるカットもあったり、あと見たけれどリメイクして直しきれないものもあったりで……。ギリギリのスケジュールのところもありましたね。

日アニクリエイターが「サジタリウス」を支えた！

——スケジュールが押していたという

のは、例えばロボットアニメなどは手間がかかるイメージがあります。その反面、例えばアニメスタジオさんとお話すると、「マンガ原作などはそういうのがないから楽」といった話も聞きます。本作は確かにすごくよく動いている作品で、細かいところまで手間をかけていた作品ですよね。

佐 演技は日本アニメの「名作劇場」っぽく動いていると思うんです。例えば他の会社だとコップ持つの手を出して磁石のように付いて、そのまま持つところを、日本アニメの作品は手を出して、グッと握ってから持ち上げるというアクションをちゃんと作っている。たまたまいいところですね。「サジタリウス」の場合は、キャラクターが人間じゃないからそこまでやっていないところもあるけれど、それに付随するように細かな演技はあると思うんです。表情で、心情的なり……。それを細かく捉えている、と思うっています。

特にラナとかトッピーとかは感情があらわになるじゃないですか。そういうキャラクターの表情の作りといったものは重視していると思うんですね。あと結構バタバタ動き回りますからね。そういうのに枚数もかけていますからね。だからやっぱり時間がかかるんです。

線が少ないから余計動かしやすいんですよ。ロボットものみたいに線が多いとなかなか動かせないじゃないで

すか。それに今みたいに海外に外注に出すのではなくて、みんな国内で作っていましたから。

——表情の豊かさという点、「名作劇場」などは人間だから感情の表れというのが時に擬人化しきりもあると思うんですけど、擬人化されているから、怒る表情などがデフォルメされて端的に伝わるという印象があります。

佐 当時、坂巻さんがレイアウトチェックという形でキャラクターデザインもやっていた、そこである程度「動きとかはこうして」と指示がそこ入りますから。もちろん演出の指示もありましたし、その連携がきちんととられていたね。

——一方宇宙船の描写も、基本的には現実ではありえない「近所宇宙」でものを繰り広げているんだけど、時として本格的なメカ描写もありました。

佐 自分も1話の演出助手をやりました。地球と地球に来る時に大気圏突入して宇宙服を脱ぐんだと(笑)。今だと考えられないけれど、サジタリウスが故障した時に噴射口からスパナが飛び出てきたりとか(笑)。そういうちょっとしたデフォルメをしてみたり。

撮影に出す準備のことを撮出しというんですけど、それをやりながらもそのシーンで笑っちゃったりとか。絵コンテの時もちろんで笑っているけど、画が付いていることで笑ってしまうんで

すね(笑)。

アニメーターから声優までスタッフ全員が熱くなった！

——当時、スタッフとして参加されてどういう感想を持たれていたか？

佐 スタッフの中で、日本アニメの社員というのはほとんどいなかったんです。制作は別ですけど、演出陣は当時、齊藤次郎さんと鈴木孝義さんだけが社員で、横田和善監督も佐藤博輝さんでした。フリーで、坂巻さんもフリーで。でも2年前の「ミーム」のスタッフがほぼそのまま移行しているから、みんなが分かって合っていた関係だったと思うんですよ。自分も「ミーム」で横田さんとやっていた、またやりたいと拳手してこの班に入っていましたから。その中に熱いものがあったと思うんです。本時間がなかったけれど、個人的にはよく飲んでいましたね。そこで発散するみたいな。アフレコが終わった後は必ずスタッフと声優さん達で飲んで。もちろん放送局であるテレビ朝日の人もいました。で、初号試写が終わった後終わった後にまた反省会という名目で飲んで(笑)。

——毎週やられていたんですか？

佐 そうそう。演出助手はもう一人いましたから自分は1週おきです。演出の人はまた別ですけど、監督たちには毎週でした。飲んで後に監督から夜



中に電話がかかってきて、「あのカット、直ってなかったよな」と、その後でまたダメ出しが出てしまうようなこともよくありました。

初号の前の日の朝までに撮影準備をして、多摩スタジオから上井草の撮影所に制作が車で運ばれます。それを道に混む前に持っていくから、朝方までに終わらせて、「ああ、終わった。後は初号試写だ」という時に、みんなが「お疲れ様」とコンビニに行つて、酒をまた買ってきて飲んで寝るとか帰るとか、そんなことをやっていましたね。

また、声優さん達が発起人になってやったライブがあったりとか、そのくらいみんなが熱くなっていた作品だったと思います。そういうえば坂巻さんがキャラクターを作る時に、たまにその辺にいる人を見て似顔絵っぽく描いて出すというのがありましたけどね。自分もキャラクターになりましたよ。

あと僕は演出助手で予告の製作を任されていたので、演出にアビールしたいといった感じで、編集助手の人と一緒に、いろいろ面白い絵を作ろうとしたんです。昔はフィルムですからネガを組みますから、3コマだけとかのカットを作ろうとする、ネガ編集の方から「短か過ぎすぎなげないから、1カットでちゃんと撮れ」と怒られたり(笑)。演出助手同士でも「あいつには負けない」みたいな感じでした。



実は細かく作られているメカシーンたち

1話の最初に、ラナが家に帰った時に奥さんに最初に言った「お前、俺が帰って来る度に太っているな」というのが、リアル過ぎて。見ている当時は気にしなかったセリフやシーンに歳を取ると「その気持ちはちょっと分かる」「みたいな例が多いと感じます」。

佐 会社で潰れて、また始める時に奥さんたちが協力してくれればいいのに、協力できない「じゃあ、バイト行つて」とかそんな話も出てくるけど、結構生々しいですよ。この間ふと思ったのが、吾妻ひでおさんの「失踪日記」も普通の状況だと、ものすごく悲惨な話ですが、吾妻さんの絵だと面白く読むことができる。「サジタリウス」も、

ラナの生活などを普通に描いたら痛々しい。けれど、ああいうキャラクターだから余計面白く見える。けど今言われたように後から見ると「ああ」と思う感じじゃないですか。

メカアニメだと細かく設定画が作られていますが、「サジタリウス」の今残っている設定画はほとんどがカット用紙に書かれています。実際に細かく設定されています。本作にとつてはメカはあくまで舞台装置に過ぎないといえますが、それも疎かにしないすごく丁寧な作品だなと。

佐 坂巻さんがササササと描いているようなイメージなのに細かく描いていましたから、すごいなと思つていました。今の作品みたいに総作監ではないから微妙にちよつと話数の作監によつて味が……今ではバラツキと言われるけど、当時はその時の、その人の味がある感じでしたからね。というのが坂巻さんのレイアウトチェックで、そこで大体「こんな感じ」というリテイクがもちろん出るんですけどね「こうやりたい」「みたいなのがあったんじやないかな。当時みんな若かったから、そういう思いが1つ1つにあったと思います。今見てみサジタリウスのメカシーンは細かく作っていますよね」。

——何って、すごく密度が高いなと思います。今のアニメとかだと制作に追われていて、スタジオに泊まっ

ているというのはよく聞きますけど、それとは違うイメージで、すごく活気に溢れているような印象があります。

佐 それは多分、今と違うのは「サジタリウス」だけじゃないで、今のアニメーションはみんなバラバラじゃないです。監督はあるスタジオにいて、あとはみんな外にいてやっている。この時の作品は、監督はちゃんと日本アニメにいて、各話数のスタッフもみんな中において、クリの人もちゃんと多摩スタジオまで来て、みんなそこで仕事をしていた。だから何かがあったらすぐに監督に聞いたり、喧嘩話をして。その現場の中で処理していました。だから熱さは全然違いますよね。

佐 とにかく睡眠不足の中でアルコール漬けで、そういうのが混じつた中にいた世界で、その間に追われていたの、本当にスタジオに泊まっていたからほとんど睡眠不足だったし、そういうごちゃ混ぜの中の作品でした。最終回が次の週ではなくて、急遽次の日になったから、多分普通に見られた人はあんまりなかったはず。僕等も「え、そうだったんだ」という感じだったと思います。だから今回の映像ソフトの発売と、CSでの放送はいいチャンスなのではないかと思つています。





実録

昭和のロボットアニメ 製作現場レポート

第五回 安彦良和との遭遇

風間洋、あるいは河原よしえという人物をご存じだろうか。70年代終わりと80年代半ばにかけて、『最強ロボ ダイオージャ』や『聖戦士ダンバイン』といった数多くのサンライズのロボットアニメに、主に設定関係でクレジットされていた人物だ。一方で河原よしえ氏は『重戦機エルガイム』の脚本や『難攻サムライトルーパー』のノベライズなどを書いた人物である。この二人、実は同一人物である。ロボットものの名作を数多く制作した日本サンライズ（当時）の、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載は河原氏に昔の記憶をお話いただくものである。はたして30年ほど前のロボットアニメの制作現場とはどういったものだったのだろうか？

文・シラカンス風間こと河原よしえ

かわはら・よしえ ●東京都杉並区出身。高校生の時、当時の「南」サンライズスタジオに職務アルバイトとして入社（1975年）。卒業後自動的にサンライズの契約スタッフとして、当初はアニメファン活動も行っていたが、腕の持ちのいい現場能力としてすでに活動を開始。以降、現場仕事は必要に駆られなんでも経験。1980年、正式に企画室に所属。企画室から出身として、各作品の「設定制作」。84年からは企画責任者となり、89年の契約終了以降フリーの作家活動を開始。

ケだわー

赤面しつつ「会ったことないですー」と訴えると「今日はサンサン5階にいるから行って来れば？」。すぐに腰を上げたのは言うまでもない。

ええいつ！

ヤスヒコは化け物か？

今さら説明もいるまいが、「機動戦士ガンダム」のキャラクターデザイナー、作画監督として著名な安彦さんは、サンライズの絵柄イメージを作り上げた人と言っても過言ではあるまい。あの絵。だからこそ、私もライディーンにホレたのだ。サンサンとは、サンライズ近くにあった伝説の喫茶店で（これはまた別の機会にお話ししよう）、サンサンは2階、同ビルの上5階の5階に当時の企画室があった。

誰に連れて行っていたのかは覚えていないけれど、その時の風景は、なぜか鮮明に記憶している。冬の初めの天気の良い日だった。意に際子のはまり登敷きの室内にボカボカと陽が差し込んでいた。手前の部屋にはちゃぶ台があり、様々な書籍や紙束が雑然と積み上がった玩具も転がっていた。その奥の菱形三角形の部屋、もう一台のちゃぶ台を前にしてひとりコンテ用紙に鉛筆を走ら

すみません！「アピコ」さんだと思っていました！

すでに連載を開始して5回目だが、実は大切な人の紹介をまだしていない。全編その人の話になるが、どうかご了承を。

70年代後半にサンライズでのバイトを開始した当時、私が飯塚さんから作業机として使っていないと言われたのは、スタジオの奥、一番隅の壁際にあった作画机だった。

距離はほんの三歩くらいではあるが、他の机からポツンと離れており、背中側は打ち合わせ用のソファとテーブルだ。ここで、時にはセル塗り、時にはセル整理、時には作画等あれこ

れやっていたのだが、ある日、何かを探してこの机の引き出しをあけた。

そこにはB4サイズの下敷き型カードケースが二枚はど入っており、その中に「O（ゼロ）テスト」のキャラクターたちの原画の切り抜きがいくつもファイルされていた。勿論「O（ゼロ）テスト」も好きで見ていた作品だったのでも思わず取り出して眺めてみると、どれも大変整った。良い顔。の原画だったもので、飯塚さんに「これ、コピーしていいですか？」と尋ねると「いいよ」というので、いそいそとコピーを取って引き出しに戻した。

それからしばらくしたある日、長浜さんが言った。「カザマくん、ヤ

スヒコちゃんには会った？」これを聞いて私はこう答えた。「名字はなんですか？」「ヤスヒコが名字だよ」長浜さんに笑われた。そう、私はそれまでテレビクレジットに出る。安彦良和を「アピコヨシカズ」だとはばかり思い込んでいたのだ。当時のスタジオでは、スタッフ同士が名前や、ちゃん付けで呼び合うのは珍しくなかったの、でつまり、ヤスヒコちゃん。は。O（ゼロ）ヤスヒコ。なる人物だと勘違いしたわけである。そして「君が使っている机は安彦ちゃんのだよ」と飯塚さんも笑った。どひ———私ほとんどない人の机で仕事をしていたのだ。そりゃ。良い顔。の原画が入っているワ

せていたのが、初めて見る。ヤスヒコちゃん。の姿だった。

その時は多分、勇者「ディーン」の第49話の絵コンテを切っていたらはずだ。記憶はあやふやだが、ディーンに「ディーン」のファン活動のことやらを最終に「ディーン」に穏やかに聞いてくれたように思う。彼は同時期に第3スタジオで制作していた「わんぱく大昔」の原作や作画監督等を兼任しており、それまで私がいる時間に第1スタジオに姿を現すことがほとんどなかった。そして、その作業にもけりがついていたのがこの頃だったのか、以降スタジオでも顔を合わせるようになった。

安彦さんといえは、数々の天才伝説が思い浮かぶ。まず、アニメのことなど何もわからず、求人記事を見て虫プロ（当時）に入り、三日目にはその画力を見込まれ「あしたの太陽」というアニメのエンディング画を描いたというの有名な話。

安彦さんの仕事のスピードはたまげほど早い。作画監督の仕事の中には、原画家が描いた原画の動きや絵柄をチェック修正するという作業があるが、これがまた目にも止まらない速さ。ワンカットにかける時間が30秒ほどなんてこともあり、出社時には机にうす高く積まれていたカ

ットを、すこりんすこりん（という音を立てて）チニツク済みで棚に放り込む）とほんの小一時間で片付けてしまう様は、とにかく見ていて「気持ちいい」限り。

後に、私は連載漫画「アリオン」で、消しゴムがけやスクリーントーンを貼る等のお手伝いをしていたが、前日お電話をする、まだ下描きが三枚くらいしか出来てないという。でも「明日昼間に来て」と言うので何うと、黒の入った原稿が20枚も出てくると「徹夜したんですか？」と尋ねると「ボクが徹夜できるはずないじゃない。12時には寝たよ。また、今ついで絵コンテに一週間も時間も入るんだって？ 僕らのころは時速で切る（描く）もんだったよ」という名言（？）も。

「漫画描き」が驚いた！
ヤスヒコさんとの絆

その一方で、若い制作進行達がエキスパンダーが引けず、ことごとく挫折している処に通じかかると、ひょいひょい、と軽々引つ張って「こんな引けないの？」と笑みを残して立ち去る。以来、スタジオでは「画力は体力だ！」と囁かれた。実際、富野（由悠季）さんも「安彦と本気で喧嘩なんて出来るはずな

いでしょ！ ボクなんかあの怪力でこびるの（4階）から投げ落とされちゃうよ」と言ったことがある……。

そんな彼がある日「カレマくん、どうしよう、これ……」と、複雑な表情で見せてくれたのは、なんとも形容しがたいロボットの玩具用デザインだった。なに

せ、あくまでも玩具のためのデザインなので、そのままではアニメーションのヒーローメカ設定書にはならず、アニメ用デザインが安彦さんに託されたわけだ。

が、確かに彼の困惑の表情からも解る状態で、私も思わず「これをですか？」と反応してしまっただけ。その数日後、スタジオに現れた安彦さんは、にやりと笑いつつ「どう？」と愛用のアタッシュケースから取り出した紙を私の前に差し出した。それがあの「超電磁ロボ コン・バトラーV」だ。まさに。天才・安彦。を思い知った瞬間だ。

その後、「ろはつ子ビートン」で、毎話後が描き下ろすタイトルバックの絵を受け取ってセルに起こすのは私の役目だった。無敵超人ザンボット3で設定助手を担当したり、



後には「巨神ゴーク」で文芸の指名を戴くなど、なんともぜいたくな位置取りでのお付き合いをして来た。それが可能だったのも、今思えば、私がマンガばかり描いていたことをご存知だったからかもしれない。安彦さんも漫画家になったかたがた。だからなのか、出会った当初から、足元にも及ばぬ画力の私相手に「メカを描く時には定規は使わない方が線が生きてくるよ」「ただの円にすると手臭くなるんだよね」など、そのテクニクや天才の作業っぷりを気軽に見せて下さった。時には、こちらに画材や使い方等について尋ねてくることもあった。

とにかく、安彦さんなくして今の私はなく、そんな人の、これほど身近にいていただけている我が身を、幸せ者と言わずしてなんと言おう。

河森さんに 聞く!



監督やメカデザイナーという
ポジションに関わらず、目に
映るものすべてを創造するビ
ジョンクリエイター河森正治
氏。色々なアイディアは雑談
からも生まれるということで、
スタートした本企画。2回目
のテーマは「健康」。とても
河森さんらしいテーマだが、
一応グレメカはメカの本なの
ですが……。

構成・文/GM編集部、河合宏之

人間の体こそ

最高のメカニクである

——今回のテーマは、なんと「健康」
です。食べ物、そして人間の体が大き
なポイントでしょうか。

河森 食べ物に気を付けて調べていく
と、面白いことがわかってくるんです
よ。人体は分子生物学的に見てもあま
りにもよくできたメカニズムで、思っ
た以上にすごいです。ただ、とても
難しい内容なので、ディテールに踏み
込むと何十冊の内容になっちゃう
(笑)。まあ自分の体って、食べ物や運
動量で変化が体感できる、最もお金の
かからない高性能生体マシンって考え
るだけで面白いですよ。自分が究極
のマシンであるってことを知らずにメ
カの話はできないな。自分の体こそ
最高のグレートメカニクスなんです

(笑)。脅威のマシンですよ。

(笑)。

河森 始まると止まらないですよ、こ
のネタは(笑)。

——河森さんは若いころ、相当に無茶
な生活をして、体を壊したということ
ですが。

河森 10代後半〜20代前半は、常に頭
痛と吐き気、そして肩をキリで刺して
ぐりぐりされているような痛みは常に
ありました。風邪も年間300日もひ
いているような状態。その上、自律神
経失調症で、真夏でも革ジャンを着て
ないと寒くてダメ。なおかつ不眠症で
もありました。「超時空要塞マクロス」
のTVシリーズONAIR中のある夜、
あまりの激衝でのたうちまわっていた
んですけど、2時間ぐらい待つとブツ
ン……と痛みを感じなくなる瞬間が
あって。センサーが切れたみたいな感

じだったんでしょ

ね(笑)。でもTV

Vシリーズ放映中

は病院に行けるわ

けもなく、そのま

映画(「超時空要塞マ

クロス愛、おほえて

いますか)に突入して。

映画の後半はお粥でもも

すぐらいのレベルでも

それで3日間徹夜をするなんてザ

ラでしたから。

——食生活とブレッシャーが原因だ

ったのでしょ

河森 両方でしょうね。とにかく終

わらないから眠れない。眠れないで

いると、交感神経が緊張しっぱなしで、

胃腸に血流が行かなかったと思うん

です。それに食べ物も相当ひどかった。

ジャンクの塊です。単純に胃腸の調

子が悪い、という話だけではないんで
すね。体調がよい状態って、想像でき
なかつたんです。

——そんなひどい体調で「マクロス」
は作られていたんです。

河森 まあしんどくても楽しかったで
すからね。そうじゃなきゃ紙がなかつ
た。19歳で「スタジオぬえ」に入っ



5年間ぐらいつつハイテンション状態。大学も通っていて、毎週2回実験とレポートを出してしましたからね。ただ、3年のときに映画だったんで、卒業はもう無理でした。(笑)。

——そこで体を振り返る機会になったのは？

河森 映画が終わってようやく人間ドックに行ったんですよ。当然なんですよ。胃潰瘍で引っこかって、刺激物一切NG。カレーとラーメン、コーヒもダメで、もう何を口に入れたらいいんだって。

——それは相当ひどい状態ですね。

河森 甘いものも好きで、たとえばチョコレートなんて、アーモンドチョコレートひと箱をすげにあげてましたからね。今にして思えば、体調が悪くなることしかしていないんですよ。それから漢方を処方されたりで、半年から3年は体質改善にかかったんです。

——そんな時代を経て、現在河森さんは低糖質実験をされているということですが、どのようなきっかけで始められたんでしょうか？

河森 ここ半年くらい胃の調子が悪かったこと。それと20年くらい前から、車の運転をするときに眠くなってしまうという奇妙な状態で困っていたんですよ。そんなときにたまたま血糖値の話、糖質の摂取量の問題を考えている人たちの話を聞いて、興味をもった

んです。血糖値が上がればインスリンが強く出るので、低血糖症になって眠くなってしまう。大抵の糖を消化するにはとてもインスリンを必要とするので。

昔は2年間くらい肉を食べなかったこともありまして、糖分を減らそうとしていたこともあったんで、自分は大丈夫かなと思っていたんですけどね。

——食後眠くなる原因はそんなところにあったんですね。

河森 血糖値がアップして、インスリンで落として低血糖になって……っていう繰り返しが、実はいわゆる躁鬱病、双極性障害とよく似たサイクルっていう説も気になるんです。日本で鬱病っていうわれている人の多くは、実際には双極性障害Ⅱ型という説があるんじゃないですか？ どうも血糖値のアップダウン

ウンっていうのは、ストレスと刺激物の関係に近いって感じられるんですよね。——たしかにストレスがたまると、脂っこいものとか甘いものとか欲しくなりますよね。

人間にとつてベストな効率的な食物は？

——今は具体的にはどんな食生活を始めたんですか？

河森 以前から、白砂糖を減らそうとしていたんですが、それだけではあまり意味がなかったんですね。決定的だったのは、ご飯一杯で角砂糖10個分という糖質量なんだと知ったことです。炭水化物から食物繊維を引けば残りの大半は糖ですよ。ケーキを減らしても、ご飯やパンや麺類を食べ過ぎれば何の意味もないんだと。

——実際に生活を始めてみていかがでしたか？

河森 まあ悪夢ですよ。(笑)。禁断症状です。こんなにひどいんだっていうぐらい。断食の2、3日目の禁断症状ってこんな感じなのかなと思いました。実際、白砂糖が麻薬と良く似た強迫の上がり方をするっていうのは知っていた、なるほど糖質、炭水化物中毒みたいなものだ。

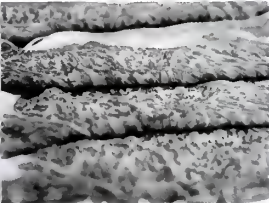
——効果はあらわらなんでしょうか？

河森 最初のうちは疑問もありながら、野菜とタンパク質を増やすっていう基本的なやり方で、乳製品と肉類、豆類を多めにして実験しました。たしかに1週間を過ぎたあたりから以前ほど甘いものへの欲求が少なくなつて、運動しても眠くないんですよ。

でも、おにぎりとかうどんとか食べるとすぐ眠くなるんですよ。(笑)。最初はちよつとだけやってみて誰かどうかと思つたんですけど、面白いから継続してみようかなと。

——そんなにダイレクトにあらわれるんですか？

河森 ただし、最近流行している低糖質ダイエット系のやり方は、無理が多いと感じます。加工食品や油断などの比率を増やすと、どうも調子が悪くなりました。他にもわかつたことがあって、自分は乳糖不耐症らしくて、実は乳製品が合わない体質だったような



です。昔は乳製品も大好きだから大変でしたけど、発酵しているから良いかと思つていたヨーグルトまで減らしていくとお腹や鼻やノドの粘膜の調子がよくなつていくんです。乳製品が本当はダメで、日本人には多いパターンらしいんですよ。

——そもそも人間には何の食べ物が合うんでしょうね。

河森 そのいろいろな流派がありますからね。人類はもとと菜食だった説、肉食だった説、穀物食だった説、果物食だった説、これはどれが正しいとか、悪いじゃなくて、とにかく面白い(笑)。

たとえば人類でも北のほうに行った系統には、肉類や乳脂肪に対する酵素がちゃんとできていたかもしれない。一方で日本人がちゃんと白米食べたのなんて、ほんの数十年前の歴史ですからね。

玄米でさえ庶民が口にできたのは、歴史から考えればほんのわずかな時間ではないです。人類が穀物を生産しはじめてからまだ1万年くらいしか経ってないことを考えると、穀物主食説は微妙かも……って思うんです。

——正しいと思つてやり始めたことが、実は自分には合わないという状態にもなりそうですね。

河森 これは「地球少女アルジュナ」のころに調べたんですけど、人類は本来亜熱帯より南の場所でした。完全菜食ができないうらいんです。そこから

北に行くほど、肉や魚を食べないと食糧確保と燃焼効率上、体温維持が難しいです。ですからピュアベジタリアンが成立するのは亜熱帯から南の地域だけだとされているんです。もつとも、野菜に比べて生産効率が4分の1〜10分の1しかない肉食では、とても今の世界人口を養うことはできません。それはともかく、どこで生活していた遺伝子を引き継いでいるかをちゃんと調べているって、自分に合った生活をしていくという可能性がありますよね。

——自身に合う食べ物を調べることで、自分のルーツを知るきっかけになるかもしれませんね。

河森 まあそれぞれの流派が言っていることはバラバラで、穀物派は菌の数から考えたなら穀物に決まっていると言いつつ、肉派は腸の長さから考えたなら菜食をわけがなと言いつつ、果物派はもとと人類食だったから果物が主食だとするわけ。遺伝子レベルで体質が変わるには、何十万年くらいかかる言われていることを考えると、日本の風土では縄文初期くらいは食生活が本当は合っているのかなと思うわけですよ。それから、体質によって腸内細菌のパターンや体内で生産出来る酵素に差があり、炭水化物を消化しにくい人、脂肪が難しい人、タンパク質が難しい人などに分かれていて、それぞれ合う食べ物が違うという説があつて、

とても興味深く思っています。基本的に季節ごとに近くにある旬のものを本来の味覚で「ばっかり食べる」のがいいんですよ。昔、赤ちゃんと十何品目の離乳食を勝手に選ばせて食べたという実験を調べたことがあつて、まあ栄養学者の悪夢だったらしいんです。どんな赤ちゃんも、ばっかり食べるんです。でも1、2週間過ぎると今度は別のものばかりを食べ始める。それなのに誰もがバランス良く色々食べさせた赤ちゃんたちより健康だったという。

たぶん僕たちが生きている間に答えはでないでしょうけど(笑)。研究も日進月歩ですからね。これは真面目な話をしているというより、楽しんでいて、と思つてもらったほうがいいです。

ミトコンドリアに行きつく
人体というメカニズム

——実際に続けられてみて、体調はいかがですか？

河森 糖質は取らなくていいという根拠がわかってきて、そこから糖質減らしを本格的にやつて2ヶ月以上経っています。驚いたのは、ひと月ぐらいたつてから味覚が変わりました。これまで、そうすると、白いご飯が甘すぎてあまり食べられなくなってくるんですよ。あとは普通の味付けが濃く感じ

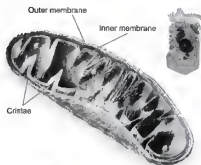


ることで。本当に調味料が減りました。その一方、ネギとか苦手だったんですけど、すごく甘く感じて、極端な言い方をすると、素材に近い物がなにもかもおいしく感じるようになった(笑)。ただ、困ったのは体重が落ちすぎてしまったことです。二か月で8キロも落ちちゃったんで……週1キロ減ぐらいですね。

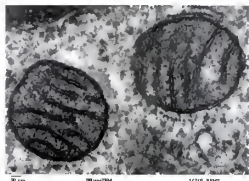
そこから夢で玄米やソバを食べるイメージが見え、G1値が上がりにくい食べ物をパロメーターに少しずつ食べるように戻しましたね。発芽玄米のようには精白されていない物は、G1値が低いから、血糖値が急上昇しないんです。食べるものの順番や、食べる時間——気を使いそうですね。

河森 午前中は排泄システムが働いているらしいので、なるべく食べさせない。食べるなら酵素を多く含む果物でしょうね。分解しやすい、ほとんどイン

※G1値＝炭水化物が糖に変化する速さを示す値。血糖値の度合いを示す数値として、糖尿病の治療における食生活の指標としても用いられる。



Mitochondria



スリンを使わないんです。G1値があまり上がらずに消化も楽で、なおかつ胃に滞留する時間が短いのがいいですね。ただ、果糖は乳酸、脂肪酸、コレステロール等にも変換されやすいと言われているので、食べる量や時間帯に注意して試しています。夜は20時までって言われますけど、その通りですね。20時以降は吸収の時間とされていて、食べてしまうと消化のほうに血流が回ってしまうので十分吸収したり代謝しないんです。

食べる順番論で行くと、まず果物が最初にするべきかな。食後のデザートは最悪みたいです。消化が早いものなのに、最後に食べると時間をかけて消化されることになるから、胃腸の中で腐ってしまうんですよ。

——夜型のアニメ業界でやるのはむずかしいそうですね(笑)。

河森 やつと慣れてきました(笑)。もともと朝は食べないのが基本だったんですけど、糖質を減らすことに慣れたら、変な食欲自体が減ってくるんです。振り返ってみると、夜食を食べたという気持ち、あれは糖質禁断症状だってわかります。無性に食べたいのは明らかに禁断症状ですね。イライラ感とか、食わずにいられないとかは、まさにそうだと思います。それは普通の空腹とは違うんですよ。

——自分の体の状態を考えるいい機会になりそうですね。

河森 自分の体験としては、糖質依存

の人は一端減らしたほうが味覚が敏感になるので、自分に何が合うのかわかるスタート地点になると思うんですよ。一端減らしたうえで、自分の体質に合うバランスを考えるのいいと思うんです。あくまで「減らす」ですからね。糖質ゼロなんていうのは不可能ですから(笑)。もちろんよく運動している人は糖質なんてあまり気にしないで平気ですよ。糖質はすぐ燃料に変わるといわれてますからね。

——確かに自分の体がメカニックという感じがしてきました(笑)。

河森 結局のところ、ミトコンドリアに行きついたんですよ。生物は呼吸していますけど、呼吸した空気は全身を巡って細胞に届き、結局はミトコンドリアが活用しているじゃないですか。ああ、実際に呼吸しているのは自分という意識ではなく、ミトコンドリアなんだっていう考え方が面白くてね。もともとミトコンドリアは嫌気性細菌に好気性細菌が共生しているような構造で……ああ、これも合体じゃないかと(笑)。ミトコンドリア自体が機能するって、ATP(アデノシン三リン酸)ついでに生体エネルギー通貨みたいなものを生産しているわけですが、嫌気性分解……酸素を使わない方法だと1分子のグルコースからATPが2分子しかできないんですけど、これに対して好気性反応では38分子もできる。19倍

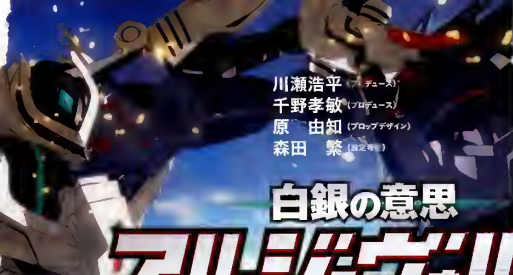
もの優れた効率のシステムをミトコンドリアによって手に入れることができるから、真核生物(細胞の中に細胞核を持つ生物。動物や植物など多くの生物が該当する)は進化、繁栄したんじゃないかという仮説があつて、非常に面白いんですよ。

——それが自分の体を構成していると考えると、驚きますね。

河森 ミトコンドリアがやっているATPを製造するシステムは衝撃を受けます。ミトコンドリアの内膜に水車みたいなパーツがあつて、それが世界最小のナノマシンともいえるんですよ。それを回してプロトンを含み出すと、ATPが製造できる。もうとんでもないメカニズムなんですよ。他にもミトコンドリアは、アポトーシスによる細胞の新陳代謝のシステムがあまりにも面白い。ミトコンドリアの活性化が体調とすごく関係があると感じています。ただ、ミトコンドリアを効率よく機能させるには、栄養素と酸素と酵素がうまくそろわないとダメなんですよ。

——実際には不純物だらけな燃料を取っているはずなのに、人間はよく動きますよね(笑)。

河森 頑太なんだと思いますよ。車なんて、ガソリンに不純物が混ざっていたら動かないじゃないですか。だからこそ、人間は地球全土にこれだけばりこれたんだらうなと思います(笑)。



白銀の意思 アルジェヴォルン

川瀬浩平 (アニメーション)
千野孝敏 (プロデュース)
原 由知 (プロップデザイン)
森田 繁 (設定)

●放送日
TOKYO MX 毎週木曜 23:00 ~
MBS 毎週木曜 25:40 ~
テレビ愛知 毎週土曜 25:20 ~
BS11 毎週日曜 24:00 ~
AT-X 毎週日曜 19:30 ~
●公式サイト
<http://argevollen.com>
©AIOS/PROJECT ARGEVOLLLEN

構成・文/星★夢介

白銀の意思 アルジェヴォルン ARGEVOLLLEN

そのメカと作風はいかにして作られたのか？

設定の性能はもちろん、見た目もまったく異なるアルジェヴォルンと他メカニックというバランスや、ミリタリーを題材にした戦争モノアニメという特色を持つ「白銀の意思 アルジェヴォルン」。ロボットアニメとしても異色の部分と正統な部分を併せ持つが、そのような作品はどのような考えのもとに生まれたのだろうか。本作スタッフに話をうかがった。

新コンセプトの実験機がいきなり戦場に現れる

◆川瀬 最初に「重機の延長線としてのロボットがあつてしかるべきじゃないか」とコンセプトを話したんです。「アルジェヴォルン」の世界を、一度崩壊した地球の未来の話と考えた時に人が文明をまた作り始めたとしたら、最初は車とかトラクターといったものをつくってその先に重機が生まれ、そこからロボットが生まれるという流れを考えたいです。そういった体系の中でアルジェヴォルンというメカが、あくまでそれらとはまったく別の系統として用意されたのではないだろうか、と。

◆千野 雰囲気の話でいえば、ガチの戦争モノの中にアルジェヴォルンのようなスタイリッシュなものが入り込んだ時にどういうことが起きるのか、そういうことを描こうという話をしましたね。戦局が変わるか、といわれれば、きつと一機を投入したところで変わることはないでしょう。でも、そういった状況の中だけにキヤラクターのドラマを紡いでいくか、というのが出発点でしたが、コンテを描く段階などで少しずつ手が加わっていった結果、最初に私たちが考えていたものと少し違う部分もありますね。

◆川瀬 監督は「乾いたものをやってみよう」とよくおっしゃっていました

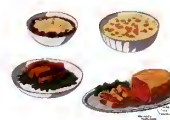
ね。ロボットアニメとしてここ数年いろいろな作品がありましたけど、私の感覚ですが飛んで跳ねてビームを撃つて、というような作品が多かった印象です。それならば、重量感があったり乾いた、感覚の作品があつてもいいじゃないかと。単にそういったタイプの作品が今はないから、という理由ではなくて、一周回ってそういうものが新しい、良いといわれる時代になったのではないかなと思つたんです。ハイターゲットのユーザーさんには馴染みのある作風かもしれませんが、若い人には新鮮に見えるのではないかと、というビジネス上の理由もあります。(※千野氏にむかって) ですね？

◆千野 え？ はい、そのとおりです。元々、最初に川瀬さんと話をしたときはそこをやりたいたいという話でスタートしたわけではなかったんですけどね。正直なところ、地味な演出でいうと、という話になってきたときにはいろいろマズいんじゃないかと思つたりもしました。なので、その分アルジェヴォルンというメカに対してインパクトのある特徴付けを行つた結果、ああいう形になったというのはあります。それ以外のトレイルクリガー (TKR) は監督と原さんが練って、ああいう洗いや、四角い鈍重なメカになりました。

— 多くのロボットアニメには主人公メカが強いのは装甲が硬いとかビーム

これもプロップデザインです

アルジェヴォルンの整備マニュアルから対物ライフル、通信機といったものはもちろん、食事のメニューや水櫃で飼っている魚まで、画面に登場するあらゆる小物類のデザインを担当したのがプロップデザイナーの原氏だ。



が強いとかわかりやすい理由がありますが、アルジェヴォルンにもっと深いところから考えているんですね。

◆川瀬 そこはもう、リアルな方向でいうじゃないかと。あくまで素体としての実験機なので、アルジェヴォルン専用の武器はまだ作れないうえに、たしかに。その方が「実験のためのメカ」として見てもらえるかと思っただけです。

◆ロボットアニメのセオリーに照らしめてみるとなかなか難しい挑戦だったのではとも思います。

◆川瀬 アルジェヴォルンをいかに異質なものとして受けとめてもらえるかというときに、デザインバランスとしてはコンセプトからして違ふことがすぐ分かるデザインにしています。新しい、始まりのロボットであるという事を見せたかったんです。作中の人たちにしても、異様なものを見る目でアルジェヴォルンを見えますよね。

◆森田 もともと、ロボットアニメはそのロボットの玩具を出すという前提

がありました。アニメは30分のその玩具のCMですよ。だからヘンテコなデザインでも格好よく見せないといけないとか、こういうことは描けないとか色々制限があったんです。それが、今はその制限が外れています。すごく自由になったわけですが、でもそれが落とす穴で、本来でつかない2脚歩行の人間ロボットなんてリアルティがないわけ、そこにちゃんと理由を持たせる手練手管というのは実は玩具企画からスタートするより難しいところがあるんです。

◆アルジェヴォルン」もおもちゃがないアニメなので、空は飛ばないしビームも撃たない。「何か空を飛ぶメカ出しませんか監督？」っていうと「うーん、それはちょっと……」って。正直、最初は監督が狙っているところが僕にはなかなかわからなかった部分がありましたね。え、そう来るんだ？「みたいな。これはエライものに関わってしまったなと(笑)。戦いのやりエーションを作るのも難しくして、脚本の

大野木さんやヤスカワさんなどと「今度はどうしようか？」っていうのも考えてました。

◆森田 森田さんがスタッフとして入ったのはどのくらいの段階だったのですか。

◆川瀬 割と早い段階ですね。「輪廻のラグランジェ」(※森田氏が構成協力、千野氏がプロデューサーとして参加している)の終わりでいだったかな。でも僕が入った時点で決まっていたことは少なかつた気がします。

◆川瀬 そうなつた気がします。

◆森田 デザイン先行でラフはありますが、それがいいですね。デザインのラフが上がつていくくらいでしょうか。

◆森田 デザイン先行でラフはありますが、それはいいですね。これはいくつか用途に使っていたのでは、という設定を考えて、ロボット図鑑的なものを作った覚えがあります。それからストーリーに平行してこの世界の成り立ちを作ったりして、ブレメイクは結構長かったですね。

◆川瀬 確かにブレメイクの時間はありましたね。半年くらいですかね。

——それだけあればかなり設定も作り込めるものでしょうか。

◆森田 基本的には設定を作るというのは後付の作業です。最近では、設定の仕事は足す仕事じゃなくて引く仕事なんだと思うようになってきました。何か設定を説明するのに台詞で喋らせる、というのは微統をきかす。何も面白いところが増えないまま、喋りだけがふえていく。そうではなく、いかにそれを削って分かるようにしていくか、という設定だからこう見せましょう、というのはこちらからは特に提案してはいないですね。監督が出してくるお題に対して、それを私がどう解くか、という問答です。

——例えばどんなやりとりがあったのですか。

◆森田 「アルジェヴォルン」ならやっぱり一番は「空は飛ばない」っていうことですね。何で飛ばないのか、飛

ばない理由がある。それはなんだろうかと考えていく。

あとはビームを使わない理由とかもそうですね。アルジェヴォルンやシュトルムαには何か従来機と違う特徴があるから主役メカになれる。ではそれは何か？ というのは設定ではあるけど、ドラマの基本構造に関わってくるようなので、ここは私一人が妄想で書いていいものではありませんでした。背景でこういう流れがあつてこういう兵器を開発し、こういう惨劇を引き起こして今がある、というようなことを作っていきます。でも今回は一筋縄ではなくて、シナリオを書きながら同時に考えるという、最近はありませんなかつた作り方ですね。普通は設定を先に決めてしまうことが多いですから、デザインに関してはもうデザインナーさんにお任せでした。

●原 お任せといつても、私に関してはそれはどやと望むとかそういうたものの上でデザインするということがはなかつたです。キクチさんはあのデザインを出すまでにかなり苦労したと思うのですが、私はそのキクチさんのやうなものの中に、監督のやりとりで決まらなことを盛り込んでいく仕事でしたから。武器に関しても意外ですななりとありましたね——ちょっと意外ですね。

●原 その世界にあるただの兵器だから、例えば「ビームではない」という

ようなところを守っていればそれでOKということだったんじゃないですかね。●千野 ガンバースにブースターを付けたのは川瀬さんと2人で話した結果でした。

●川瀬 あまりにもガチャガチャ歩くだけだとフィルムとしてのスピード感が足りなくなってしまうから、戦車が走った方がいいんじゃないかって(笑)。

●森田 面白いことに手描きだとそういうこと気になるんだよね、3Dだと気にならないうね。

●原 ブースターも途中から急に言われたので、そもそもそういうものをつけるように考えてデザインしていかつた。TKのエネルギーが何なのかもまったくわからなかつたんですが、プロバントタンク付きのブースターならまあおかしくないかなと。でも、積めるところに積んで無理やり走ってる感じになりました。

●森田 ロボットのは何で動いてるのかっていうのはなかなか難しい問題なんです。

●川瀬 そのとつてつけた感じが逆に見る人にリアルに見えるということもあつたようです。

●原 原さんのプロップデザインの仕事というのは具体的にどういうことをなさつたのですか。

●原 私自身はキクチさんが描いたものをクリンナップするのが主な仕事

でした。ひたすらグサイ系の機体で、歩兵にもうつかりしたら負けてしまうくらいメカを描くと。その他、プロップデザインとしてキャラと背景以外の動くもの以外全部という感じで担当しました。それこそ、小物から食事から水槽の中のナマズまでいろいろです。

戦争的な兵器が戦う世界 第二次大戦前の世界

——あの第一次大戦までもを思わせるような古い意匠はどのようにして生み出したのですか？

●原 大規模監督に「アランダスは東洋、インゲルミアは西洋」とバツサリ言われたんです。ではどうしようかというところで、兵器に関してはインゲルミアは曲線のある、アランダスは今の戦車っぽいものとか、そういうことはありました。アランダスのほうがよりグサイい感じがすかね。

●森田 最初の国が戦っているというのがまず最初に全体状況としてあつて、アランダスは大きくて古い国で、兵器の開発も昔で止まっているというイメージの国でした。インゲルミアは新興国なので、兵器も新しくデザインライイも新しい、という設定で。でもその時点でデザインも色々できあがつていたので、じゃあこれはアランダス、これはインゲルミアのメカかなというように振り分けていった覚えがあ

ります。

●川瀬 イメージとしては、TKを戦車的な感じにしたい、というのがまずあつたと思います。

●原 戦車に足が生えた感じなんですよ。

●川瀬 そうそう。なので多分戦っているイメージ全体として第一次大戦とか第二次大戦の戦車戦というイメージだったんだと思います。そこから服装とか建物のデザインとかにも波及していったんですよ。

●森田 モニターもアルジェヴォルン以外にはありません。

●原 モニターデザインもやりました。アルジェヴォルンは全体がモニターで今風なんですけど、それ以外のTKは物理スイッチがいっぱいあつて窓があつて、というデザインでしたからね。作中で使われてはいないと思いますが、ハッチが壊れた時に回して開けるハンドルとか、上に登るステップを考えたつもりはありました。「鉄の棺桶」にデザインしています。

●川瀬 「鉄の棺桶」は監督もずっとやってましたね。何かあるとすぐ死にじやう、みたいな。

●森田 それじゃ弱すぎない？と(笑)。●川瀬 ストイックというんでしようか、それをエンターテイメント的に広げていくという作業が多かつたですね。

◆森田 パラレルワールド的に作品世界を作る、というような話があつて、私が何度か地図をかいていたんですが、最初はおもにも日本すぎるって怒られましたね(笑)。

◆川瀬 最初のは日本を横にしただけだったじゃないですか(笑)。

◆森田 しかも最初は四国くらいの範囲でストーリーが完結するのと。

◆川瀬 そんな規模の小さいものならTK、要らなくないですか(笑)。

◆森田 それはそれで面白そうですね。

◆森田 今となつてはそういう風に作つたらどうなつてたかというのはありますね。設定屋としては裏設定や背景といったものを前提で作つておいて、それらが世界やストーリーの軸に絡んでいくようなドラマを望んだりするものです。私は脚本も書いてるんで実際にそういう風に話をつくらせました。

◆川瀬 「アルジエヴォルン」は違ひましたね。地方の土地で話が収まるような「コンバット」つばいスタイルになりそうでした。任務をひとつひとつクリアしていく部隊を描く、というように。ただ、それは今の時代では受けないと思う。見る側が見方がよくわからないから遠く方向性にもつていった方がいいのではという話になりました。

◆森田 「コンバット」は言うならば山に登る人たちを見上げながら、「僕

らはベースキャンプの防衛しますよ」

つていう話じゃないですか。ある日もうちよつと登つていいよ、つていわれ今度自分たちもちよつと登つたりね。でも今のアニメは1クール構成だつたりで、いきなりピークに登る部隊の話ばかりを描いていますから、ベースキャンプの日々を少しずつ描くというのは戸惑うかもしれません。

◆川瀬 1クール作品が多いので、その起承転結のスピード感にユーザーさんは慣れているみたいです。

我々的には結構じつくりやつてい

んですが、そのズレを感じている様子は我々にもわかりました。

戦争モノアニメとして取り入れたこと、やめたこと

◆川瀬 「アルジエヴォルン」は戦争モノですが、エンターテイメントとして戦争を扱うということに対してネガティブとまではいいかたないですけど、ポジティブでもない。乾いた、フラットな描写にしたいというのは監督の中にあつたようです。ではフラットな作風でどうエンターテイメントとして成立させるかというのは、設定的な部分を

含めて苦労したところですね。

「俺は戦うけど、人は殺さない」といったような展開は楽は楽ですよ。十代向けなら特に。

◆川瀬 そうですね。でもあく

まで「アルジエヴォルン」は職業軍人を主役に扱ったドラマですから。私たちの突破法としては、ジェイミーという民間人のキャラを入れたということ。視聴者としてはトキムネよりはジェイミーの視点で見てもらったほうが、監督の望む世界観は見えやすかつたのかなと思います。普通にドラマを描くところ、というところを半ひねりしたりしていたので、ある種、冷たい対応に見えるかもしれません。

◆森田 ドライつていうのはフィルム物の死生観がドライに見えると思います。

◆川瀬 もう少し噛み砕いて描いたほうが良かったかもしれないですね。キヤクターの誰かを殺そうなんていう話もあつたんだけど、それは安易だなと。そうやってドラマをつくるのは簡単ではありま

た。

◆森田 早い段階で、メインと準メインキャラクターの中に死にそうな人がいても実は死なないほうがテーマ性としてはかえって強調できるかもしれな

い。そういうことは話し合いました。でも、そうでないキャラならいいかなと思つて描いたゲストキャラが、先ほども言いましたけど気に入られてずつと生き登場したりして(笑)。

◆川瀬 戦争がテーマになると、どう

してもそういった部分をドラマにすることが多いですが、それはやりたくないというのはこの作品に関してはありました。それよりも、サモンジとの過去の因縁からの主人公からの因縁な

がり、といったものを展開していったほうがドラマ性としては高いんじゃないのかと。

◆川瀬 BGMも普通のアニメに比べると少ないですね。

◆森田 お客さんがこう見たい、こう思いたいというところをあえて乾いた感じにフラットに見せる、という作りにはなつて

いるかもしれない。ストイックを共有させるという強要させるといふか(笑)。

◆森田 視聴者に正座を強いるタイプのアニメなのか(笑)。

◆川瀬 ハイエンドユーザーさんはそういうものも経験しているから、ある種慣れている部分がありますが、若い人たちがこれを見てどう対応すればいいんだろ、という戸惑いはあつたんだらうと思います。

◆今この感覚からするとひねつてある

白銀の意思 アルジェヴォルン」の世界がゲームになつた 境界の黒翼 アサルトレイヴン -白銀の意思 アルジェヴォルン外伝-

「境界の黒翼 アサルトレイヴン」は、白銀の意思 アルジェヴォルン」と世界観を共通にするモバイル (iOS/アンドロイドに対応) ゲームだ。ゲームスタート時にはアニメのキャラクターデザイナーが描き起こした3キャラクターより1選を選べるほか、内容はTK部隊を養成しミッションをクリアしていくRTSタイプのゲーム。TKには被弾によって3タイプがあり、それぞれ全然違うような有利/不利の関係性がある。オリジナルTKを含めた最速の編成で闘いぬこう。リリースは2014年の予定だ

射撃タイプ

アサルトライフルなどが武器。距離を置いて攻撃できるため、近接タイプに強い。



ランショウ
(ハンドガン装備)

ゲッチョウ
(アサルトライフル装備)

近接タイプ

ナイフや剣が武器。素早い動きが特徴。射撃タイプに強い。



リンクイ
(メイス装備)



キャラクターデザイナーやTKデザインはアニメ本編と同様のスタッフが全面監修。一部制作を手助けしている。イラストはコウヨウの1世代前の量産型であるゲッチョウ。

近接タイプ

グレネードなどを使用。射撃が長く、遠距離物を越えて攻撃できるが動きは遅い。射撃タイプに強い。



テング
(ロケットランチャー装備)

ディザイト
(グレネード装備)

ところが多くも見えますが、実はかなりベータシークも作りです。すね。

◆森田 「1話の最初とか、私にはあまり戦争の様子に見えなかったんですよ。運動部の試合ものとか……。これは佐藤竜雄さんの一種のクセなんだと思うんですけどね。なので、これを軍隊モノっぽくしていくのが自分の仕事だかなと思いました。それはアキラカタルムであつたり、登場する兵士の受け答えの態度の作り方といったものをもう少し軍隊っぽくしていくということです。

◆川瀬 「今、戦争モノを作ると運動部の部活モノっぽくなるというのは分かる気がします。

◆川瀬 どこでリアリティを出していくかという点、台詞まわりも含めたキャラクターで補強していかないとけない。殺すシーンを見せたい戦争ですよ」ってやるのは簡単なんです、それをアニメでやるとチームになつてしる。実写の戦争映画ですらなく、説得力が生まれたりするんですけど。

◆森田 確固たる物差しがあるわけでもないし、私自身を含めてスタッフの誰も戦争を実体験したわけではないです。だからね。見たもの聞いたものの蓄積から取り出して、こう見せると戦争っぽくみえる、というようにして作っていくしかない。その集合体が現在の形になつていくということですが、戦争を体験した世代のつくつたものを見る

と「これはこの仕事を続けるなら一回ぐらゐ外人部隊にいかないとけないのかな」と思つたりもします(笑)。

◆川瀬 「アルジェヴォルン」を作つて、昔のロボットアニメのような縛りのない状態でどういうロボットアニメにしていくなか、メカデザインからキャラクター、ストーリー、プロインからキャラクターまで、とても大変だったんですけど、色々と野心的な取り組みができたと思います。ただ今回、バグと見ただけで色々な要素がわかりやすく見える「お子様ランチ」的な見え方がしないという「ザ」は受け入れづらいのかな、と思いました。食欲の湧く「お子様ランチ」として見栄え良く色々と盛つけないといけない。

◆森田 スバゲティ、カレー、ハンバーグなど……いろいろ入つてないかとやっぱり見てもらえないです。だからね、でも「アルジェヴォルン」はカレーやスバゲティもあるけどホヤの塩辛まで入っているタイプ(笑)。本当にお子様ランチなのか……。

◆川瀬 「えい」って思うけど、ギリギリのせめぎ合いでそう見える形にはしたつもりでしたが、なかなかありません。受け取りづらかったのかも知れませんが、ただ「応酬は立っている」という(笑)。

◆戦争モノロボットアニメの基本と挑戦が混ざつた作品になつた、ということですね。

③ 「ダイレクトに動く」を超える挙動

パイロット（の脳）と機体側OSの間の量子もつれが緊密になると、局所的な因果律の破れが起きるようになる。これは量子もつれのある段階でタキオンベースの事象が発生するためだ。因果律が破れるという事は「原因があってから結果がある」という関係（因果律）がくずれ、結果が起きた後に原因が現れるということの意味する。

つまり、ユーリンクシステムを用いたTKの稼働においてはパイロットの入力→原因より先に機体の反応→結果があらわれ



量子もつれによる「ダイレクトに動く」という現象は、機体の動きを制御するTK（量子もつれ）によって因果律が破れることで、結果が原因より先に発生する。その結果、ユーリンクシステムは因果律を破ることができ、結果が原因より先に発生する。

という現象がみられるようになる。操作するより早く機体が反応するということである。これはパイロットの主観では「自分の意思を機体が予測して動いた」ように感じられる。

白銀の意思をもたらす ユーリンクシステムの本質

既存のTKとは一線を画する存在であるアルジェヴォルンやシュトルームαといった新鋭TK。その能力を支えているのが、物語のキーでもあるユーリンクシステムだ。物語最終盤に向け、ユーリンクシステムとその搭載機についてもう一度整理してみよう。

① 新型インターフェイス・ユーリンクシステム

ユーリンクシステムとは、パイロットとTKを結びインターフェイスだ。メリットは操縦桿などを用いたシステムより、より直感的に機体を動かすこと

ができる点。

さらに、基本的な操作体系は一般的なTKと変わらず、機体転換がしやすいというメリットもある。

④ ユーリンクシステムのマイナス

量子もつれを原理として用いているがゆえに、ユーリンクシステムには本質的な欠陥がある。量子もつれを構築している量子同士は、同等の関係でありどちらが主でどちらが従という関係ではない。

そのため、ある程度以上に成長した（リンケージ・デブスがある値を超えた）ユーリンクシステムにおいては、TK側の制御に不利な刺激（攻撃運動）が逆にパイロット側に影響を及ぼす事象が発生する。しかし、人

間の意識はさきめて複雑な知性の構造によって構築されているのに対し、TK側のシステムはそれに比べれば単純であり、「理性」も武装されていない機械知性である。

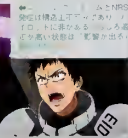
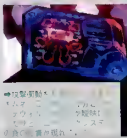
この差異によって、ユーリンクシステムを使い続ければパイロットの意識がTK側のフィードバックによって致命的な打撃を被り、やがては人格の崩壊、虚体化へと至ってしまう。これがランジェウ・レイカ・シンドローム（NRS）である。

② 「機体を直感的に動かす」プロセス

ユーリンクシステムの本質は、パイロットの脳機能を機体のOSに組み込むという点にある。その結果、パイロットの体性感覚（触覚、温度感覚などのほか）がTKにそのまま拡大され、機体との一体感が生まれる。

OSに脳機能を組み込む方法は、パイロットの脳の活動を量子化し、機体側OSの量子化率

と脳との間に「量子もつれ（エンタングル）」の関係構築する。量子もつれは大きくいえば相関状態にある量子の一方に対して与えた刺激の反応が、もう一方の量子にも同じ刺激が加えられたかのように起きるという状態のこと。ユーリンクシステムは使いこまるとパイロットの脳と機体の量子もつれが緊密なものとなる。



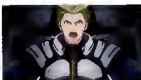
アルジェヴォルンとシュトルームαの違い

アルジェヴォルンはNRS対策として、NRSを引き起こすと思われる信号のパイロットへのフィードバックをカットするフィルターが実装されている。そのため、ユーリンクシステムのスペックはフィルターなしに比べ一部は劣る。また、効果としても発生を遅らせる程度。一方、シュトルームαにはフィルターが実装されていない。

フィルターがある、でもNRSの発生を完全に食い止めることはできない。



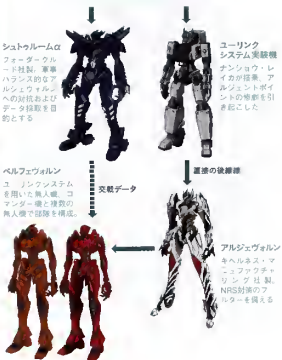
フィルターなしのシュトルームαは、搭載するリトフ・ヘンとは大きく異なり機体搭載時間短いが、すでにNRSの兆候が見られる。



ユーリンクシステム実装機の流れ

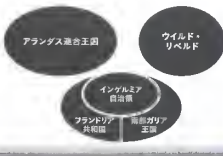
ワイルド・リベロ

ユーリンクシステムの基本アーキテクチャの開発



A.O.1950年

大レーゼルラント共栄圏の北端で政治的混乱が起き、北部諸州がインゲルミア自治領として独立を宣言。これを機に大レーゼルラントはインゲルミア自治領、フランドリア共和国、南部ガリア王国に分裂



A.O.1900～1930年

ジンジャブ・ハー、ナジャン同盟が経済破綻。巨大コングロマリット、ウィルド・リベルドがジンジャブ・ハー、ナジャン同盟の国家経営を継承。1910年頃よりアランドス連合王国においてグレートウォールの建設を開始、1930年ごろ竣工。



↑約100年という長い歴史を誇るグレートウォール。

1910年頃よりアランドス連合王国においてグレートウォールの建設を開始、1930年ごろ竣工。



A.O.1830年ごろ

民主デュナーベル連邦の崩壊と再統合。連邦最古にして最小国家アランドスの国王を権限なき元首としたアランドス連合王国が成立。

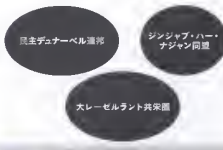


『白銀の意思 アルジェヴォルン』の 世界を読み解く

本編では表立って描かれていないが、『白銀の意思 アルジェヴォルン』設定制作の森田氏により本作における国家や世界の歴史が設定されている。TKの戦闘描写や群像劇がメインとなっている本作だが『ウィルド・リベルドとは何か』『アランドスの歴史が長いとはどのくらいか』とったこれらの知識があればより作品を楽しむことができるはずだ。

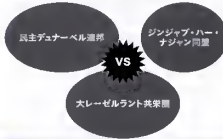
A.O.(世界歴)1500年ごろ

大レーゼルラント共栄圏、民主デュナーベル連邦、ジンジャブ・ハー、ナジャン同盟の成立。以後300年にわたり、地球の100を超える国家群は三大国家のいずれかの影響下に組み込まれていく。ゆるやかな緊張と緩和の時代が断続的に続く。



A.O.1800年ごろ

大レーゼルラント共栄圏、民主デュナーベル連邦、ジンジャブ・ハー、ナジャン同盟による世界大戦が勃発。SMM=戦術マイクロマシン投入により地球全域が災害に見まわれる(地軸転倒がおこる)。結果、自然解消的に休戦状態へ移行。以後200年は自然環境の回復に伴いゆるやかな復興の時期となる。



A.O.1997～2015年(現在)

インゲルミア、アラダスへの軍事侵攻を開始。名目は国境地帯の旧レーゼラント人の権益の保護。以後、現在にいたるまで断続的な戦闘がつづく。



◆2007年にはアラダスにおいて「アルグメントポイントの惨劇」がおきる

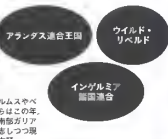


A.O.1990年

軍主導による統合の防衛および維持運営を理念とするインゲルミア統合防衛議会を設立、ジュリアスは24歳にして初代議長に就任。ジュリアスは政権および軍上層部の人事大刷新を断行、父の縁故者を切り、支配を強化としたものとする(父スアルクが受けていたウィルド・リベルドの支援は継承した)。

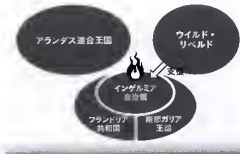


◆アーノルド・ホルムスやベラルド・ガーブラはこの年、彼らの出身である南部ガリア王国復興を密かに志しつつ現インゲルミア軍に参画。



A.O.1987年

インゲルミア自治領で軍事クーデター勃発。主導者はジュリアス・ユニオスの父である将校、スアルク・ユニオス。ウィルド・リベルドは戦争権益独占を狙い、このクーデターを支援。クーデターは成功し、スアルクが全権を掌握する。



A.O.1988～1989年

スアルク・ユニオスは大レーゼラント共栄圏の再興を主張し、フランドリア共和国および南部ガリア王国に軍事侵攻。スアルクは戦死するも、ジュリアスが作戦を継続しフランドリアと南部ガリアの併合に成功。インゲルミア自治領の指導のもと、インゲルミア諸国連合体が誕生することになる。



◆履装兵器としてのTK(トレイル・クリーガー)が完成したのは、インゲルミアによる併合戦争の時代だ。それゆえインゲルミアはTKに関し先進的。



ウィルド・リベルドという国家

アラダス、インゲルミアの双方に協力し、まるで真から世界を支配しているかのようにみえるウィルド・リベルド。しかし実態はウィルド・リベルドとしてはあくまでもビジネスであり、経済力で世界を牛耳る事を目的としているわけではない。ウィルド・リベルドの希望としては決着がつかないレベルで戦争が続き、それによって自国の

(軍事)産業が長期的に潤うことにある。とはいえ、そのためにはアルジェヴォンやシュトゥームといった兵器を双方に提供するなど手段はあまり選ばないようだ。経済力や技術力とはともかく、企業の集合体ゆえに国土や人口といった要素はアラダスやインゲルミアにはかかわらないウィルド・リベルドがとった生存戦略といえる。



ロウカン (インゲルミア 新型生産機)

アラダスに新鋭機セイランが配備されたとおもえばインゲルミアにも新鋭機ロウカンが配備される。これも機体のバランスをとりつつ戦争を引きかせるようとしているウィルド・リベルドの意思が介する。

日本のメカニックキャラクターが 世界を席卷する日

かつて日本の低年齢層向けアニメーションの覇を占めていたのは、間違いない。ロボットアニメだ。だが現在ではその流れも遠絶えて久しい。「テンカイナイト」は、こうした現状には珍らしい、かつて誰しもが体験した男子向け玩具展開アニメの王道を突き進んでいる。そしてその展開の始りには、世界とタッグを組んだこれまでにない取り組みがあった。「テンカイナイト」の始まりと、その先にある未来とは？

あらすじ

ペンハムシティに引っ越した小学5年生の大神グレンは、隣の席で仲良くなった飯嶋セイランと骨董品店を訪れ、店主のホワイトから不思議なブロックを授けられる。その後グレンは、自分が正義のヒーローになって戦う夢を見た。その夢の理由を探るべく、骨董品店を訪れたグレンとセイランは、巨大転送装置ポータルを発見。2人は異世界「惑星キューブ」へと転送されてしまう。しかも彼らの姿は、キューブに住む種族スベクトロスの勇者「テンカイナイト」の姿そのものだった。さらに黒山トクサと緑頭領チュウキという仲間を加え、伝説の勇者となった4人は、悪の大邪ウィリウスが率いるヴィクリプスに立ち向かう。



『テンカイナイト』

「テンカイナイト」は、小学5年生の少年が主人公の、低年齢層向けのアニメーション作品。現在は放送中。

●放送サイト

<http://tenkai-knight.jp>

©2014 SPIN MASTER LTD.

Shogakukan-Shueisha Productions

All rights reserved.

制作 河合英之

協力



4人+1人のテンカイナイトたち



大空ダレン
(フレイヴン)

鉄壁セイラン
(トリビュトン)

亀山トクサ
(ヴァローン)

鎧闘騎チュウキ
(ライデンドール)

大騎ゲン
(黒騎士)

転送装置
ポータル



惑星キューブ

を装着していく玩具であるために、キーになるのはブロックであり、変化やパワーアップの際の演出にも、ブロックに装着というシークエンスが印象的に取り込まれている。



フレイヴン

トリビュトン

ヴァローン

ライデンドール

黒騎士

Xモード

グレンともの感情爆発によって能力を上げるパワーアップモード。



フレイヴンX

トリビュトンX

ヴァローンX

ライデンドールX

黒騎士X

エレメンタルモード



バーニング・フレイヴン

ブリザード・トリビュトン

ガイア・ヴァローン

サンダー・ライデンドール

疾風黒騎士

シグマモード

他のドラゴンキューブのおかげにより、各テンカイナイトならぬ戦隊メンバーも入った。Xモードと同様に、土台のパワーアップ形態であることで、力が倍増する。



バーニング・フレイヴンΣ

ブリザード・トリビュトンΣ

ガイア・ヴァローンΣ

サンダー・ライデンドールΣ

疾風黒騎士Σ

世界のブロック市場に切り込む その必然から日本のデザインが選ばれた

海外の玩具展開に、日本のキャラクターとアニメ制作のインフラを用いるというかつてないプロジェクト。その裏側を、企画を担当した小学館集英社プロダクションの根岸智也氏、ワエル・ウエストラチ氏、作品内のCGを担当した小学館ミュージック&デジタルエンタテインメントの服部恵大氏にお聞きする。

海外からの要望と
日本が持つ武器と

——まず企画自体は、どのようなきっかけでスタートされたのですか？

根岸 カナダにあるSPIN MASTER E.R.さんから、「ブロックが人型に変身する」という玩具のアイデアが持ち込まれたのがきっかけです。SPIN MASTERさんは、日本では「爆丸」をヒットさせたところですね。今回に関しては、「アイデアはあるけれど、ストーリーやビジュアルがない。共同で作りませんか」という提案でした。

元タブブロック自体、日本では知育玩具のイメージが強いのですが、欧米ではよりホビーとしての幅が大きくあります。例えばレゴのミニフィグという小さいフィギュアが、少年向けのコレクタブルアイテムになっているんです。このレゴが持っているホビー市場を、新しいブロック玩具で開拓したい

というのがSPIN MASTERさんの考えで、そのパートナーとして日本のアニメーション会社を選びたい。そこで「成功しているのはどこなんだろう？」。そういえば「ポケモン」(ポケットモンスター)は、アメリカで随分長く流行っているけれど……という理由でお声がけいただいたのだと思います。

——そこは日本なんですね。

根岸 ある程度コスト面や玩具の展開も含めて、30分のアニメを作るという構造が確立しているということでしょう。レゴとずらしていくと考えたとき、「爆丸」の体験や海外での「ベイブレード」の第2次ブームというのも大きかったと思います。

——キャラクターライズという部分まで委託されるのは面白いですね。

根岸 面白いですね。日本のケースでは、玩具メーカーさんがある程度の物語とビジュアルを作っているから、のが普通ですから。弊社が携わせて

いただいた「ソイド」にしても、タカラトミーさんが「こういう世界観のもので、共和国と帝国があった、メカ生体とはこういうものです……」という部分まで作られていましたからね。今回は「玩具としてのギミックはあるから、それをどういうアニメにするか、どういうビジュアルにするか」というのを提案してもらえないか？ みたところから始まりました。

——基本的に北米市場を重要なターゲットにされていると思うんですが、ロボットはあまり合わないですね。

根岸 そうですね。ですから今回は「乗り込む系のロボット」ではなく、自分が変身するという方向にずらしています。たとえば、アメリカ側ではキャラクターの顔のカットインとかを非常に嫌うんですが、「今この姿になっているのに内面のイメージを描くことが理解できない」と。かなりテストパターンも出しましたが、ただちよつと理解しづらい部分だったんでしょう。たとえば「アイアンマン」の素顔の画って、内面ではないですかね。カメラがマスク内であれば、一応成立するかもしれない。でも、本当に変身した姿になり切ってしまうという設定だと、「アイアンマン」のような画は撮れない

……ということで、まったく理解してもらえなかったですね。

——それでもロボットなんですね。

根岸 そもそもロボット形状の玩具でしたからね。最初はそのまま「ブロックが人型になる」というだけのものでしたが、「実はこういうのも考えている」というのが、もうブロックにアイマーを装着したロボット風だったもので、自然とメカメカしい方向に行っただんですね。

——ロボットか、鎧を着るくらいしか選択肢がなかったんですね。アニメーション的な見せ方を考えれば、メカな方向に行くのは納得できます。

根岸 彼らの中にあるのは、恐らく「トランスフォーマー」なんです。あとはレゴの「パイオニクル」もそうです。「デンカイナイト」の対立構造を見て、やはりロボットのブロック生命体という意識が強かったのかもしれない。デザインに関しては、とても日本のロボットという印象を受けます。

根岸 まず関わっている人間は世界的な企画とはいいつつも、「自分の国をベースとして成功させたい」というのが、このプロジェクトの基幹にあります。僕らも日本で成功しなければいけなかった。日本でいけば決って「トランスフォーマー」は純子供向けコンテンツとは言えないので、日本で子供がカッコいいと思えるロボットの意匠で

はないと厳しいわけですが。一方で、海外側から見ると「ダンボール戦機」が子供に受けて、プラモデル需要を掘り起こしたという状況は理解していたようなんです。そういうものを作ってアメリカでも展開したらどうだろうか、そこで先ほど申し上げましたとおり、レゴと競合しない独自色として、日本人のアニメーション的ロボットはどうだろうかという話になるわけですね。

お互いの利害が一致したと。

根岸 僕らは僕らで日本っぽいやりたいて、彼らは彼らで日本っぽいもので差別化を図りたい。「ダンボール戦機」はカートゥーンネットワークで放送するにはハードな部分があるので、そのテイストを参考にしつつも、放送しやすい形を望んでいたんでしょね。

—アメリカの規制は、そこまで厳しいものなのでしょうか？

根岸 ある程度の暴力性を感じさせる……たとえば斬って内部のメカが見える、みたいなNGですからね。「デンカナイト」自体が、とにかく何の害もなく、一番下の世代の子供たちが安心して見ることができるといいうブランドینگの枠なんです。誰でも見ることができて、かつこよさもなければいけないと。

—ボンズさんと組んだ理由は？

根岸 本当に「何もないところで作ってくれ」という状態で、しかもこれが

1ヶ月程度で企画をまとめないといけないタイミングだったんです。そこで、オリジナルのノウハウがあり、「物語を作るスタジオ」というところで、ボンズの南雅彦社長に相談したのがきっかけですね。

世界以前に、日本でも勝負できるデザインに

—デザイン的には柳瀬敬之さんが携わっていたわけですが、どのように進められていたのでしょうか？

根岸 もう2年くらい前の話で、かなり忘れてきていますけど……。「こうしてくれ」というオーダーよりも、まずは柳瀬さんが挙げてくれたデザインに対して、どうやって実現するかという流れだった気がします。もちろん角を丸めないと商品になりづらい」とか、あとはパーツ的な制約ですね。玩具はある程度金型の制約があるので、その中で取れるということも大事でした。アメリカの玩具デザイナーが日本にきて、柳瀬さんと一緒に「こうしよう」とみたいなプロセスもありました。そこはメールでボンと投げて「いいね」「終わり」ということではなく、お互いのやり取りの中で生まれていったと思います。

—ある程度、キャラクターのイメージの土台になるようなものは？

根岸 彼らのコンセプトの中には「ナ

イト」という方向性がありました。本当は「メカ生命体でやるアーサー王」みたいなイメージだったんですが、結果としてメカっぽい現在の形になりましたけど「ナイト」という名前だけが残っている。胸に狼や鷲の顔が描かれていますけど、あれも西洋の甲冑の家紋やレリーフという意識が残ったものですね。

—胸に獣が描かれているのは、日本の王道ロボットの大部分にも通じていて面白いですね。

根岸 そういう意識もあったかもしれませんが。あとは特徴という意味でも、大きなポイントになったと思います。彼らがベースとして出してきたのは、あまり特徴がないものでした。その中で向こうがやりたいた方向性と、いかに捏合せをするか試行錯誤しながら進めていたような気がします。

—個々のキャラクター性も決まっていたのでしょうか？

根岸 剣士が白/赤、弓兵が青というのはある程度決まっていた。ただ、当初彼らが構想していたロボットの顔は、全部「パイオニクス」みたいな感じだった。ホッケーヘルメットをかぶっているようなタイプだったんで、それは全部、柳瀬さんに創り変えてもらいました。

—玩具とアニメーションデザインとCGと、同時にそれぞれの意図を組み

ながら構築していった感じなんですね。
根岸 普通は玩具がこうなっているから、それをデザイナーさんにアニメ用にしてもらってCGにする……という感じだと思いたんですけど、今回は割と平行して、たとえばCGの3Dモデルの頭のデータを借りてきて、玩具の金型にしたり。本当に作業がリンクしてきませんね。

—玩具とのリンクは大事ですね。

根岸 そもそも玩具の発売のチームも全然違っていて、アメリカでは日本的な「放送開始日に玩具を売っている」というのは理解できないみたいで。そこは3ヶ月から半年間、浸透させた後にいよいよ発売というやり方をするみたいなんです。

—アメリカの玩具と日本のものは、同じものなのでしょうか？

根岸 まったく同じではなかったんです。これも面白い話で最初は柳瀬さんが描いたものを見て、アメリカ人のクリエイターが金型にするわけです。そういうとアメリカ人が見たブレイヴンというキャラになるんですね。日本人が見ると、あきらかにブレイヴンじゃないんですよ。「あれ、何だこの顔？」って。ちよつと目がつり上がっていたり、すごい細かったり。

—ああ、もう感性が違うんですね。

根岸 多分同じものを見て、「彼らには最終的にこう見えているんじゃないか」ともしくは「ちよっとこっちの方が格好いい」と思っているんじゃないかな。実際にアメリカは、アメリカ仕様で製品が1回発売されているんです。アメリカでは日本に先行して半年以上前に放送が始まっていますからね。ただ日本の感覚で言うとうと、ちよっとアメリカ版と艦船があるので、アニメ用の3Dを元に金型を起こして作ったのが日本用玩具です。最終的に、「こっちの方がいいや」とアメリカでも採用されました。

——日本の方がいい、となった瞬間がちょっと面白いですね。

根岸 まあそこは「いい」だったのか「どうせ2つ作らなくちゃいけないんだ」って合わせろ」という感覚だったのかもしれない。ただ、少なくとも私的な感覚が入らない限りは、3Dを元にしていての方がアニメには似ているんじゃないですか。結局は「こっちの方が似ているんだから、こっちでしよ」という意識はあったと思います。

ブロックの良さ

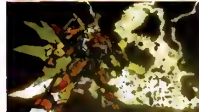
CGとしてのバランス

——CGとしてはどんなアプローチをされたんでしょうか？

服部 最初はパワーアップしたXモードの絵を見せてもらって、柳瀬さんの

勝負のポイントは、日本のロボットのカッコよさ

柳瀬敬之氏によるメカニックデザインは、そもそも企画自体が「日本のキャラクターで勝負する」というコンセプトゆえに、海外向けにデザインするという意識は重要ではないという。いわば日本が培った「ロボットのカッコよさ」が勝負のポイントになるため、その良さを顕著するような方向には向かっていない。そのうえでポイントとなったのは、デザインとCGと玩具の相合せであった。



絵らしいかつちりとしたデザインもあって「比較的順当な作品になるだろう」と思っていたんです。ところが、その後実はブロック玩具がベースで……という話をお聞きして、整合性などが大丈夫かなと思っただけです。ただ、日本独特の文化を反映させるプロジェクトだとお聞きしたので、ある程度そこはもう深く考えずに作っていいかなと。

根岸さんがおっしゃったとおり、普通の玩具をアニメ化するプロジェクトなら、まずモックがあつて、それをデザイナーさんが設定に反映していただければ、今おそのラインはわかるんですが、今回は同時進行という中でどれが答えなのか、という見極めが難しかったですね。スピン・マスターさんとのデザインの検討を進めている中でも、大きくブロックの型の形が変わるような変更もあり、海外とのやり取り

も含めて、どの段階でOKなのかというのが思ったより時間がかかってしまった感じがします。

——どこかに立脚点がないと難しい作業ですね。

服部 基本的に第一段階で、「柳瀬さんのデザインまで振っちゃっていいんだ」というのは目安になりました。あとはブロックの素材とバランスを調整しつつ、結局つじつまが合わないことはある程度受け入れて作っていくということが大事でした。たとえるなら、「レゴの「スター・ウォーズ」あれを発売する玩具の位置として捉え、アニメではそれを映画の「スター・ウォーズ」にするぐらいの振幅でOK」という話をして。そこは割り切りなんです。異とかもブロックのツブツブがあるのが本物なんだろうけど、そこは「どれくらい残したららしく見えるか」

ブロックならではの組み替えが楽しいXXモード

劇中ではXモードからの第二のパワーアップモードとして、Xモード化したテンカイナイト2体の合体が実現する。これによって胴体をブレイヴン、四肢部分をトリビュートといったバリエーションが実現。こうした劇中演出によって、ブロック玩具ならではの組み替え遊びがシーンと見事にリンクする。



という部分まで削除しています。ただ自分としては、玩具そのままの映像になるのがベストと思っていますので、そこは悩みましたね。

——特にミニフィギュアですと、動かすのも難しそうですね。

服部 そうですね。映像面に関しては、ミニフィギュアは、「四角を2個くっつけただけのものが、走ったり歩いたりします」という形ですから、映像ではミニフィギュアと動かすしかなんですけど、これを日本の視聴者がどこまで寛容に受け入れてもらえるのかどうかというのは不安でしたね。ブロックという題材だけに、CGに合うかと言えは難しいところなんです。

服部 セルシェーディングはCGでも無駄な情報を省いていくものですが、ツブツブはちよっと過剰な情報になっ

実敵メカカ
かっこよさがアリ!

昨今のロボットアニメーションでは、
獣型メカカの系譜が失われて久しい。「デ
ンカイナイト」ではこうした要素も継
承しているのがうれしいポイントで、
敵側ビーストメカカと将軍が合体した半
人半獣形態などは一見の価値あり。か
つて「ゾイド」シリーズを作り続けて
きた小学館ミュージック&デジタル
エンタテインメントのノウハウが、こ
うした獣メカカたちに継承されているの
ではないかと想像してしまう。



てしまふんです。当初はまったく別
の世界に行くからセルとは違う質感でも
いいというアイデアもあったんですが、
AパートとBパートで違う作品み
たいになってしまったらマズイなど
極力セル方でもっとブロックとして
のイメージを残しつつということと
落としたところ探って言った感じがす
ね。

国ごとの文化の違いが
異質な形として現れる

海外展開としては、すでにヨーロ
ッパでの放送も始まっているんでしょ
うか?

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

「イ」とわかってきて、物語後半の内容
は、意図的に対象年齢層を下げてい
る感じがですね。子供ジャンルでストイ
ックすぎる内容は、本当に視聴率が悪い
って如実にわかってしまっているん
です。仮に1話ごとの展開がハチャメ
チャでも、整合性を意識しすぎると
子供向けとして正しいつくりなのか
と思います。そこは大人相手ではない
ですからね。気づいた時点から随時修
正してききました。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

海外独自の表現や文化の違いで悩
まれる部分でありますか?

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

ワエル 今秋からです。特にヨーロッ
パは地域として広く、様々な国があ
って、例えばスペインでウケるものは
フランスでウケないという違いもあり
ます。場所としては近いのに、なぜか
まったく違うんですね。たとえば「ド
ラえもん」はスペインで人気ですが、
フランスではそれほどだったります。
ヨーロツパで放送しているのはアメリ
カ版を元にしてありますね。アメリカ
版と日本版を比べると、アメリカ版の
方がユーモアとかギャグの割合が多く
、そちらの方がヨーロツパ向けとい
う感じがします。

👉 新劇場版「頭文字D」
Legend1 -覚醒-

●Story
2014年12月26日発売予定
価格：初回限定版 6,800円（税別）
通常版 4,580円（税別）
●公式サイト
<http://initiald-movie.com>
おしげの書一 講談社
2014新劇場版「頭文字D」製作委員会

構成・文・河合宏之

新劇場版「頭文字D」 Legend2 -闘走-

CGは作家性を表現する領域へ突入する

新劇場版「頭文字D」チーフアニメーター

石田竜介インタビュー

「頭文字D」は、これまでゲームなどで漫画のタッチが一瞬描かれることはあったん

CGらしきを出すのではなく
原作らしさをCGで描くこと

1995年に連載がスタートし、走り屋公道バトル漫画の金字塔となった『頭文字D』。TVアニメーションシリーズも90年代よりスタート、長きに渡って製作されてきたが、2014年に表いも新たに『新劇場版』としてリニューアルされた。ここで衝撃的だったのは、劇中のメカニックシーンであるカーバトルが、原作のタッチそのままCGで再現されていることだ。CGはこれまで手描き代替えや、簡略化やコスト面のために導入されるとい

特徴をとらえていくことで、原作

漫画の世界観を再現するうえで、
どのようなアプローチをされたのですか？

STORY
『頭文字D（インシャルディー）』
原作/おしげの書一 ヤングマガジン（講談社刊）連載

ごく普通の高校生。藤原拓海は、父が営む「藤原とうふ店」の手伝いで、秋名山を日々AE86型（ハコバク）を駆けるために走り回っている。超絶的なドライビングテクニックを身に磨いた。本人にその自覚はなかったが、偶然、走り屋チーム「赤城レッドサンズ」のNo.2である高橋啓介に勝利したことで、豊田せすに走り屋たちのバトルに巻き込まれていく。



の雰囲気になるのは不思議ですね。

石田 技術的にはそんなすこいことはしていないですよ。モデルにテクスチャで張っているものと、パーティクルで発生させているもので再現しています。モデルさんが苦勞なののは、線をどこに出すか効果的なかということです。ちょうどいいところを探すのが結構大変だったみたいですね。——きつと描きやすい部分があるんでしょうね。

石田 漫画だとアングルごとに入れやすい場所が変わるんですけど、CGだと基本的なところは決まっちゃいますからね。そこでどこから見ても大丈夫な部分を探っていくと。

漫画を読みこんで確認して、レンダリングで見え方を確認するというのを繰り返す感じで。車体の線は「Dタッチ」「ドリフトした時に出る路上のエフェクトを「Dエフェクト」としたんですけど、チェックしていても言い間違えますね(笑)。

——(笑)。これまで車作品という、リアルな質感というイメージが多かったと思います。

石田 リアルな質感は、どうしてもカメラをどんどん動かしたくなっちゃうと思うんですよね。でもそれはとてもCGっぽい方向性です。本作はあくまで原作の再現を目指していますから、そもそもリアル質感な映像とは方向性が違うんですよ。

——CGを使う上でのアプローチがそもそも違うわけですね。

石田 そうですね。たとえば舞台が夜であることもよかったです。暗さで見えないものをこまかくすることができません。BG(背景)など、あまりカローリをかけないところは、かけないで済むほうがいいですからね。力を入れるなら、車に全力投球したほうがいいですね。

——モデルは実車そのものをベースにしているんでしょうか？

石田 そのものをベースにしています。ただ走り屋の車なので、若干、本物よりは車高を下けている程度で。ただアニメですから、あまり細かすぎるとCGっぽさが強くなってしまいますので、省略する部分は省略したり、線を削ったりしています。

——実物があるゆえに、そこはバランスが難しいですね。

石田 そこは賛否両論でしょうね。リアルがいい人もいれば、漫画のイメージに近いほうがいい人もいますから。

——たとえばシーンごとにディフォルメなどはありますか？

石田 原作もあまりバースの効いたシーンは少ないと思うので、そのあたりは原作に近い形でやっていますね。大きくデフォルメをしたり、カットごとにモデルを変形させるようなことはして

いません。カメラや角度で工夫するぐらいで。ロボットとかなら、ぐにゃって変形させてもいいですけど、車はそうはいかないですからね。そこは架空のもののほうがディフォルメしやすいです。あとは巨大なものもそうですね。

——実車であるがゆえに、かつよく描くのは難しい

——挙動についてはいかがですか？

——車という身近な題材ゆえに難しいところがありそうですね。

石田 正直、最初はブレーキを踏むとこのライトが付くからわからないかなって思いました。ヒールアンドトゥをする意味もわからなくて。ただ、そこはグッドスマイルレーシングの監修があったので、とても助かりました。プロ中のプロがOKと言ってくれば、ほぼOKですからね。ドリフトにしても「たいていお尻を振れない」ぐらいに思っていたんですけど、前のタイヤの位置はそのまま、車のお尻が外側に押されて、後ろのタイヤが外側に行く感覚だつて説明されて、なるほどなあと。アニメ的な感覚で行くと、車体の後ろ側をキックと出すみたいな感じだったんですけど、それはリアルじゃないんです。後は重さがあつたほうがいいというところで、そこも取り入れています。

——車種ごとの挙動の違いは意識されましたか？

石田 86って、ほぼカウンスターを当てないっていう設定なんですけど、まあそこは無理ということと、ちよつとカウンスターについています。あとはLege end 2に出てくるGT-Rは基本ドリフトですね。特に気を使つたのは車種ごとのラインとりです。86とFDは似ているんですが、86のほうがよりイン側の効率的なラインで差をつけている感じが。あとは下手なグループも、独自のラインとりですね(笑)。

——挙動に関しても実写を基準にされたいですか？

石田 だいたい限界値が決まっていたんですけど、その範囲にしようという感じだったんですが、最終的にもつとやっちゃおうって(笑)。結局映像になると、細かい動きは全然わからないレベルになつてしまつて、わかりづらいんですよ。たとえば実際の車の荷重移動よりも、イメージで求めている動きもつと大きく動いているんです。

——必ずしも実際の動きを再現するだけがいいわけではないんですよね。

石田 たえばシフトチェンジもそうです。原作だと「コマで「カット」って終わるんですけど、カットにすると1秒ないんです。クラッチを切つて、ギヤを入れて……って、いう一連の動作をそのまま時間内に再現するのは無理ですよ。そこは映像重視、リズム

AE86 スプリンタートレノ (ハチロク)

主人公、藤原拓海が駆るマシン。AE 86の形式から、ハチロクの愛称で呼ばれる。すでに物語の舞台ではすでに旧型となっているが、父である「藤原とうふ店」の店主、藤原文太の配達手伝いという名の英才教育によって、最新車種に匹敵する存在となった。FR車のお手本のような特性や改造パーツの豊富さなど、現実においても根強い人気を誇る。



※86やFD、FCなどはすべてCGで車内が作られており、シフトダウンやペダル操作などの描写に用いられている。また足回りやアップになるカットの86では、サスペンション、ブレーキキャリパー、アーム類なども再現されている。



↑文中で石田氏が語っていた「満速とし」のシーン。「満速とし」はイン側の側溝にタイヤをワザと落として引っかけるようにして、過心力の影響なくハイスピードでコーナリングする。拓海と86の「必殺技」。理屈では圧倒的にすごいテクニックではあるが、描写的にはドリフトより選手に見えないという難しさがある。それゆえ、このシーンだけは他との差別化を図ることで、必殺技にふさわしい選手なシーンに描かれている。

重視という感じでやっていますね。
そこは原作の印象を映像化するような気持ちですよ。
石田 そうなりますね。本当にリアルだけを突き詰めてしまうと、あまり緊張感がなくなってしまうので。
劇中のスピードって、どれぐらいで設定されているんでしょうか？
石田 そこは法定速度厳守ですね(笑)。(笑)
石田 そこは実際の道路とは違いますが、コース的にはすごく味をついています。たとえば最初のスタート地点から最初のカーブまですごい長いんですよ(笑)。リアルさではなく、映像を重視している点は、こういった部分でも変わらないですね。

りも気を使う感じがしますね。
石田 ごまかしづらい感じはします。普通のアニメなら、エフェクトでこまかせる部分もありますからね。ドリフトはまだアクションっぽくなるんですけど、一番苦手なのは普通に車が走るのは、かえってドリフトより難しいんです。後輪が滑っているように見えたりするんです。みんなが日常で見ているものなので、違和感を感じてしまわないから、ある程度味はつけているから、どうすれば普通に見えるんだらうって、ビルの窓から車の動きを見て考えたりしましたね。
たとえば「満速とし」も、アニメーション的な観点の必殺技としては地味ですよ。

石田 理屈ではすごいってわかるんですが、画で見せるのはとても難しい。結構どうやっていいかって迷っていましたね。最初はあまり外さないで作っていたんですけど、「もつと派手にしよう」「もつとロケットみたいにしちゃっていい」という方向性になって、このカットだけはがつつととバースをつけたら、ハイライトもレタッシュでキラキラした感じにしていますね。ここはかなり作風が変わっていると思います(笑)。
—そう考えると何もない状態で派手

車体に入った特徴的な縦線が、作者であるしげの秀一先生独特のタッチを印象付ける。これをCGで再現したのが「Dタッチ」。そしてドリフト時に路面に発生するエフェクトも、縦線と同様に原作の味になっている。これは「Dエフェクト」として再現された。



FD3S RX-7

「赤城レッドサンズ」のNo.2。高橋啓介の愛車。ロータリーエンジンを搭載し、小型軽量ながらハイパワーを実現した。



FC3S RX-7

赤城の白い彗星こと、「赤城レッドサンズ」のNo.1。高橋涼介の愛車。FDの前モデルだが、今なお戦闘力は高く、拓海にとって強大な存在になる。

に見せるのは本当に難しいですね。石田 エフェクトとかがないと厳しいです。照り返しや火花といったハイコン素材が乗るだけで、画がハデになりますから。そういうものが発生しにくい世界ですから、カメラワークや動きでしか。特別感を出ません。そういう意味では、「溝落とし」のカットが本編中で一番異質だと思います。

振り返ってみて、思い入れのあるシーンは？

石田 個人的に作っていて楽しかったのは、啓介が拓海に負けた後、広場で荒々しく帰るところですね(笑)。このシーンは自分の持ちカットで、一番最初に作ったんです。それもあってちょっと思い入れがありますね。

CGの方向性が変わってきている感じがしますね。ただ便利にCGを使うという時代から作家性を追求している感じというか。

石田 漫画をそのまま再現するほうが、逆に新鮮でしょうね。車でCGっていうとリアルタイムレースゲームも歴史が長いですし、だいたいは見慣れたものになっていましたから。描けないからCGにするじゃない、CGじゃないと描けない絵を作るという時代になってきた感じはします。

車漫画ファンにはうれしい時代になってきた気がします。Legend 2も楽しみにしています。

ライターKの機と66

今ではアニメ関連でライターをやっていますが、若いころはトヨタ系の自動車整備士をしていたんです。当時は86の後継車であるAE-86。そしてAE-101に移ろうという時代でしたが、やっぱり86は強い人気でした。そんな86ですが、新人整備士にとっては、無愛着の愛車であるクラッチ交換でよく張り合う車種。走り屋ユーザーが多い

のでクラッチの摩耗も多かったんです。構造的には純正車板クラッチなので作業自体は難しくはないはずなんですが、エンジンマウントを外してエンジンを揺れる。巨大なミッションを抱えて下して、また載せる……といった割とハードルの高い作業でありました。それだけに初めて手振ったときは、結構満足感がありましたね。



声優
白石 稔の

白石玩具 3号店



声優「白石稔」による
稔のための、みのるによる
いつもは玩具でアレコレ遊ぶこのページ
今回は新劇場版「頭文字D」に
出演もしているから
本誌企画に合わせて仕事の話
車の話、語ったりしようか
白石玩具参号店
本日も開店です!

©しげの秀一・講談社・
2014年新劇場版「頭文字D」製作委員会

イメージチェンジ♪
ヒゲのおじさん登場!!

11月某日

―都内某所―

近頃はアフレコ仕事よりも、アニメ関連のイベントとかアニソンDJで地方遠征が増えてきている気がするよね。そういえば今日は前号の予告通り仕事の話をすつて言ってたよな……。個人的には玩具で遊ぶのアリなのに……。チエツ!

べ、別に仕事の話が嫌いってわけじゃないよ。声優はエンターティナーである以上、常に最高のパフォーマンスを提供したいじゃない? 玩具で遊んでいるときの自分は、まさにソレでしょ? え、違う?

なぜか焦りながら自問自答をする、

みのる。生憎の雨模様でいささか足取りは重かったが、いつものGM編集部へと向かうのだった。

◇ ◇ ◇

―お疲れさます。ん? 白石さん? な、何すかそのヒゲはツツ?

稔 ああ、コレ。今年からヒゲを蓄えたダンディな路線を目指そうと思いついて、フフ。

アゴに手をやりポーズをとる、みのる……。

だ、ダンディ……ですか?

稔 今回は仕事の話がテーマでしたね? さあ、始めましょうか。

いや、その前になんでヒゲ!? 稔 日々の仕事を考えると、自分の方向性や内容がタレント化している気もするんです。そう考えると、年齢に応じたウサン臭さというか、オモシロ感を出すにはどうしたらいいかと思案しまして……。

―(ウサン臭さはヒゲなくても十分じゃ……。) それでヒゲですか? 稔 仕事をしている仲間内を見渡してみても、ヒゲの人は数少ない。中でも口ひげを生やしている人となる、そうそういないなど。30半ばを過ぎ、40代が見えてきた今、しばらくヒゲの人多く様子を見ようと思うのです。

―周囲の反応はどうですか?

稔 これが20代だったら、年齢的に周りから「コイツ生意気だな」なんて思われていたと思うんです。でも、現場に入ると先輩たちがイジってくるから、個人的には「大丈夫な年齢になったんだ」と実感してますよ。

この前、速水(奨)さんも「白石くん、口にかびが生えているぞ!」と、ダ・ガインの声で注意してくれました(笑)。

嬉しそう(笑)。でも女性にはヒゲに対する評価が割れると思います。が、奥さんは賛成派?

稔 ウチの奥さんは、アゴヒゲが嫌いなので、だから口ひげにしました! なるほど(笑)。声優さんは、自分をプロデュースしていかないといけない面もありますものね。スタイルを、姿をどう見せていくのかは大事なことです。

稔 そうそう、10年経っても無理のない方向性でいかないとダメですね。今回のテーマは、そんな白石さんのお仕事についてです。

稔 前にも仕事については話したけれど、つい真面目な線になっちゃうから、このページの大丈夫が心配ですよ。

―本誌で新劇場版「頭文字D」の特集を組んでいることもあって、出演者である白石さんに話を聞かない



手はないでしょ？ それに実質主役みたいなもんじゃないですか？
 総 イヤイヤいや、違うから!? 『頭文字D』の主役は宮野真守くん演じる藤原拓海だからね！ オレが演じているのは拓海の親友、武内樹！どっからどう見ても三の線でしょ！——え、今回の新劇場版『頭文字D Legend1 覚醒』のセリフ量はトップクラスだと思いますよ。そりゃあ主人公の引き立て役なのかもしれないですが、立派な説明主役じゃないですか。
 総 ヘンな役つくらないで（笑）。
 確かに、自分と土田（大）さん演じる池谷浩一郎（杏里）さん演じる健二の3人は、劇中における説明役ですね。現場でも『麗さ組』と呼ばれていましたから（笑）。
 中 でも樹はコメディリーフ的な要素も持ち合わせているキャラだから、演技の振れ幅も大きいんですね。樹は『麗さ組』の中でも、特にオノオフの切り替えが激しい役どころですね。

だから現場でも全体的な流れを見ながら「ここまでやるとやり過ぎかな？」という点は、常に意識して取り組むようにしています。
 作品を見た感想はどうです？
 総 劇中に登場する車は全部CGで描かれていて、車の動きなんかはここまで来たか」と感じましたね。劇場で見逃したヒトもぜひ、ブルーレイを見てもらいたいです！

——（笑）。そういえば、白石さん免許はお持ちですか？
 総 持ってますよ。高校を卒業と同時に取得しました。自分



が住んでいたところは、田舎だったから車は生活の必需品で、免許は何をするにも必須アイテムでした。それに周囲の友だちも卒業開校になると教習所に通うから、さしずめ教習所は課外授業みたいな感じになってましたね。
 じゃあ、車に対する憧れは？
 総 もちろんありましたよ！ デビッド・ハッセルホフ主演の『ナイトライダー』（82年）のナイト2000でしょ。『バック・トゥ・ザ・フューチャー』（85年）のトリアンに、『西部警察 シリーズ』で大門団長が乗るスーパーZ、『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』（91年）の

アスラダに、あと『仮面ライダーBLACK RX』（88年）のライダーも忘れちゃダメだよ！
 — そっち？
 総 何が？ だって、ライドロンは今放映中の『仮面ライダーライズ』に先んじて、仮面ライダーが乗っていた車だ！ 憧れるでしょ？
 ……（汗）。
 編集はすっかり忘れていた。そう、白石君はデイトムビーに『カメラ2レギオン襲来』を推す男だった！ 総 そうそう、大門団長の車でいうと、マシンXもありましたよね。でも、個人的にはガルウイングのスーパードライです。当時、ガルウイングの構造がよく分かっておらず、『この車は車庫に入れた後どうやって出るんだ？』なんて思ったのはナイスですよ（笑）。
 いや、さすが白石さん。ブレないなあ。
 総 そういえば、中古車情報とか検索するとデロリアンやナイトライダー仕様の車とか出てきますよね。キッド（もちろん声は野島昭生さん）が話しかけてくれるなら、ナイトライダー仕様はすぐに買っちゃうかも！
 アレ？ 気が付けばいつも通りの説話話だけど、こんなんで大丈夫？

白石 裕 プロフィール

- 誕生日：1978年10月18日 ●血液型：A型 ●出身：愛媛県（都内在住）
- 代表作
- アニメ：5人きり（白石みゆの「エンディングの人」、涼宮ハルヒの憂鬱（谷口）、富野のファフナー（近藤利司）、日常（坂倉さん、オグリキャップ）、クレヨンしんちゃん（平井一、お兄さん）、とまのり（平沢くん）、バディ・コンプレックス（坂倉さん）、新世紀GPXサイバーフォーミュラ（平沢くん）、等
- ゲーム：機動戦士ガンダム戦記Last War Chronicles（アニッシュ・ロフマン）等
- 白石 裕オフィシャルブログ「白石玩具 次号店」<http://yaplog.jp/mmonunibi/>

翠星のガルガンティア

航路、通か

【前編】

監

村田和也 インタビュー

TVシリーズ後のガルガンティア船団とレドたちの姿を、生き生きと描いた新作OVAの前編。イベント上映もされ、そのハイクオリティの映像も話題となった。今回は村田監督をお迎えして新作OVAの見どころを、そして気になる後編の展開への意気込みなどうかがった。

● 翠星のガルガンティア
～めぐる航海。通か～ 前編

● 原作
【新装版決定】
価格 7500円＋税
鳴子ハナ（みねこ）とみねこ（ミナ）による連続編2巻は前編（通、特製フリーマーケット）と後編（ミナ）とフリーマーケットといった仕立てで、ミナとみねこなどの見入特典あり
【スペック】
巻数 1巻 収録時間 100分（特典映像あり）
販売CD、リニアFM（特典あり）
AVC BLS09
1080i (1080p high definition)
英語字幕付
● 公式サイト
<http://guruganda.jp/>
のオファー
【期間限定】
制作発表会

原作・文／南波健一

あらすじ

クルーガル船団と戦いから半年。チームリーダーを失ったレドは、ガルガンティア船団のリーダーとして手伝いながら、日々明け暮らしている。考古学的調査などを続ける日々を送っている。

一方、エイミーとレドはクルーガル船団の少女、リマ・マサのサバイバルの仲間に加わり、今日も元気に船団内を飛び回っている。そんなある日、レドたちは海面で比較的大きな船を発見し引き上げを行う。

よりガルガンティア世界への理解を深めてもらえる

——SFロボットアニメとしてある意味、王道のスーパーロボットと、それを操縦する少年の物語として始まった『翠星のガルガンティア』ですが、今作のOVAでは、より群像劇や世界観に重きを置いた描かれ方がされているように感じました。

村田 今回のOVAには大きなテーマが二つありました。一つは最終回でエインバーから受け取ったメグセージを、レドがその後どう解釈しているかを、自分の人生をどう描いているかというところを見せるというものでした。レドはメルベージを仕事として人間が何となくしてきたのかを解き明かしながら、世界への理解を深めようとしています。

新規キャラクター参入!! TVシリーズその後……

新しく仲間に加わったリーマだが、単に元クーゲル船団の住人というだけでなく、機械工学に通じていた。クーゲル船団の内情についても詳しいようで、謎多き少女である。レッドとチェインバーに対してはさまざまな興味と

悪心を示しており、まさに物語のキーパーソンといえる。

またエイミーをはじめとしたガルガンティア船団の人々も、TVシリーズより踏み込んで描かれるなど、群像劇としてさらに充実した内容だ。



リーマ

旧クーゲル船団から仲間になったリーマは、エイミーにディンジャーの仕事を教わる修行中の身。クーゲル中佐や旧船団についても、何やら知っている様子だが……?



フライス

サーヤの兄で兄弟姉妹たちらもいる異男。サーヤたち一家が暮らしていたアルテミア島のブリッジをまかされるなど、仲間たちの信頼も篤いようだ。かつてない嵐が迫る中、船を守るために奮戦する。



レッド

言葉も通解にならず、ガルガンティア船団の中では、エンガロの機械技術を活かしながら、サルベージ作業に従事する。そうした傍ら地球や人類の歴史などの調査をしている。気になるエイミーとの仲も仲間たちからは完全に認知された関係。



「……」たちがどう生きているか。それは「みんなその後も元気にしていますよ」という姿を見せたが、たんです。

もう一つが船団の生業を見せないという裏面のほとんどが海ばかりになった地球で、残された人々は船団を組んで生活をしているわけなんです。その中の一つ、ガルガンティア船団という大きな船団が人々にとって「なぜ必要なのか?」「そこでどう生きているのか?」「そこを、TVシリーズでは見せきれなかった船団の全体像を押さえないといけないがありました。」

の二つ、レッドやエイミーといった人々たちを描くのと、船団という存在を描くのを同時にやれば美しいな、という気持ちいいなと思ったわけなんです。

VAでは、TVシリーズで描かれる機会がなかった嵐のシーンで、人々がどうするか描かれました。

村田 実は沈没船を引き上げるエピソード、嵐のエピソードは対の関係なんです。

「……」人々の生活空間である船が失われてしまう可能性、捨てなければいけない状況があります。それを人々は乗り切ろうとするのか。その一方、底から船を引き上げて新たな自分たちの住処にしていこうということ、この両面が「……」人々の生活を成り立たせている。それを皆さんに感じ

ていただければいいなと思いました。

クーゲル船団を吸収する形でガルガンティア船団はより大きくなったわけですが、そのあたりの船団がどのような大きくなり、人々の生活がどう成り立っているのかというあたりも、TVシリーズよりもさらに踏み込んで、ありありと感じて欲しかったんです。そして巨大であってもなお船団が重なり合う危うさや、それを支える人々のつながりなども感じて欲しいななど。

——そういう面では、美術や作画における船団の存在感や、リアリティが、さすがOVAという緻密さで雰囲気も抜群でした。

村田 今回、美術監督の梅ヒロツグさんが労力を費やして、極力ご自身で描いていたいていて、より緻密なども強調されて、船の材質感がよく出ていました。晴天時の日差しが滑らかなり、嵐の場面の重苦しさなど本当によく出ているので、大変ありがたいと思っています。

船は他の乗り物に比べて使用期間が長いんですね。「ガルガンティア」の世界ではその間に人が移り住んだりしてその度に増改築がされたりしてきています。その常識、人々が暮らしてきた年月の重みなども感じてくれたらと思います。

それと船の造形ですが、最初に作った人も現在住んでいる人も、誰も今の

ようになるとは思っていないよね、と
いうような形です（笑）。海の上の九
龍城という言い方をしていたんですが、
皆がよつてたかっつてしたもだから、
こういう形になつてしまったという。
その雑居感というんですか、混沌とし
た雰囲気、海の上でやる、というのが
「ガルガンティア」の魅力かなと思
うわけです。

——あの世界では新造船はないんでし
ようか？

村田 いえ、浮きドックのようなもの
はあって、そこで新造船が作られるこ
ともあります。でもガルガンティアの
ように常に航行している船団では、工
業船で作った鉄板などで増改築したり
するのが普通です。リサイクル率が高
い状況だと思います。

——古い船を使い続けるのは、昔の船
の方が技術的には上ということもあり
そうですね。

村田 そうだと思えます。加工技術な
ども後退していません。推進ポッドな
ど旧文明の遺産をサルベージして使っ
ています。旧文明といっても、推進ポ
ッドはヒカリムシから電気を取ってい
ますので、化石燃料時代後の、もっと
進んだ技術の産物です。現在のガルガ
ンティア世界では、化石燃料を掘削し
て使っているとしても、ごく一部で、
主ではないという感じがします。海底深く
に石油など埋蔵されているのですが、

掘削する手立てが失われているので、
あつたとしても貴重品だと思います。

——旧文明の遺産ということですが、
ガルガンティア船団が吸収したクレー
ゲル船団には、かなりの資料が収蔵され
ていました。

村田 元々海賊集団でしたので、海賊
業をやっているからそういうものを集めて
いたということです。OVA「まれび
と」の終盤で登場したクレーゲル船団の
後継者だったリナリアの父親や先代が
営々と集めていたものです。クレーゲル
を空母として讀える空母信仰に父親が
至った経緯も、その旧世界の資料を読
んでいたのが影響したと考えられます。
過去の英知について造詣の深い人だっ
たんですが、もう亡くなっているとい
うのが残念なところですね。

——チェインバーの影は小さく
レドたちのその後を描く

——OVAで新展開も見えてきて、後
編の公開も楽しみです。TVシリ
ーズがきれいな形で完結していたので、
OVAはどうなるのかドキモキしました。
TVシリーズ完結時から、この続編と
いうか、OVA化される話はあつたの
ですか？

村田 OVAを作るかのような話は出
ていました。ただ、TVシリーズの方は
TVシリーズできれいに終わらせたい
というのが開発チームの一致した意

見でした。

その上で作るOVAということで僕
が考えていたのは、ガルガンティアの
世界は広いのでいろいろな切り口があ
るんですが、リリスのスケジュール
が最終回から比較的近いというわけで、
素直にレドやエイミーたちのその後を
やるのが良いだろうと。そういうこと
で、今回のOVAに決まっていた感じ
です。

——主役ロボットのチェインバーがい
ないわけですが。

村田 そこは難しいところですが作品
タイトルが「レドとチェインバー」で
はなく、「ガルガンティア」を冠させ
ていただいているのは、この大きな世
界の中の一つの物語として、レドとチ
ェインバーを切り口とした物語があり、
それをTVシリーズで描いたという考
えです。

その話の後を描くとなると当然チェ
インバーはいますので、チェインバ
ーのメッセージを受け取ったレドがガ
ルガンティア船団の中でどう生きてい
くか、という物語に舵を切り替えてい
ます。ただし、チェインバーの影はな
くなっていません。

——チェインバーは人気もありました
し、そこは悩まれたかと思えます。

村田 人気は出るだろうと思っていま
したが、想像以上の大人気になりました
。味わい深いロボットではあります

新作の発どころ③

TVシリーズでは描かれなかった 新たなエピソード

OVA前編では、大暴風
雨に対して船団の人々がど
う対処するのか、そして船
団の危機にレドとチェイン
バーが活躍する姿を描く。
作中劇として、ありそうで
なかったエピソード。自然
の猛威に挑むガルガンティア
船団の姿がそこにある。



新作の発どころ②

チェインバー亡き今 活躍する主役メカは「ユニボロ」!!

マシンキャリバーや、チェイ
ンバーと比べたら、遙かに旧式
のユニボロ。しかし、この世界
で生きる人々や、ガルガンティア
船団の生活を支える重要な存在
だ。特にサルベージなどには
欠かせない。レドもユニボロに
乗り込み、ベローズたちと共に
働く。



潜水ユニボロ

主にサルベージ作業が使用し、海底
からの資料引き揚げで活躍している。
潜水能力は意外に高く、太陽光が届
かない深さまで潜ることができる。



■これが前編ラストに登場する謎のロボットだ!

人情ものの感じは、「ガルガンティア」の社会が内包する感性からき

し、脚本の段階で人気は出るだろうなと分かっていたのですが、想定以上でしたね。

でも、チェインバーはレドの心の中で生き続けている、というのは今作のOVAで感じて頂けたと思います。チェインバーが自身の内にあるレドを描くというスタンスは出てきています。回想シーンでもチェインバーは出てきていますが、それだけでなくレドの内なる心には、いつもチェインバーがいるということです。

それでも悲しみなどを引きずらずに前向きに生きていく姿もいいですね。チェインバーを再生しようとやっきになるとか、落ち込んで何もできなくなってしまう、というのではなく、もちろんエイミーたちがレドの大きな支えであるのは、OVAでも感じられました。先ほど群像劇と述べましたが、時代劇の長屋もののような感じを受けました。村田 人情もの的な感覚は強く出たか

もしませぬね。船団全体を描き、船団に受け入れられたレドを描くというところで、そうした長屋人情もののような側面はでてきたかもしれません。

この方向こそ「ガルガンティア」という作品の方向性だったのかなと思いました。この世界はこういう人たちが人情で動いているんだと。

村田 そのあたりは我々の読み通りでもありました。SFの要素、ロボットものの要素というのは「ガルガンティア」の当初からあったのですが、今回OVAではあえてそこを押しています。その方向で押すとすればもっと大きなパッケージが必要ではないかと感じています。人類銀河同盟とヒディアースの戦いなども、どうなるんでしょうとか、マシンキャリバーもチェインバーとストライカーしかないのか、といういろいろ考えられると思います。そのあたりは掘り出すとOVA前後編のパッケージには収まりきれないんじゃないかと考えました。

それと見て頂くファンの方たちに未来を感じて頂ける物語をということ

で、レドとガルガンティア船団のその後という話になったわけです。

人情ものの感じは、「ガルガンティア」の社会が内包する感性からき

ているものですね。

村田 船団という社会の特性だと思えます。いつもと離れることができる。その自由で裏打ちされた人間関係ですね。つながっている間はとても相手を大切にします。船団という社会を守ることと同時にその社会から守られるという関係性です。

今回レドが遭難するわけですが、仲間以外に船団中の人たちが心配し、彼が救出された時には喜びを顕わにします。もちろんエイミーやベロースといった仲間たちは、レド個人に好意を抱いていると思うんですが、その前提として船団の構成員は仲間を大切にすると、ということですか。

村田 そうです。そういう風土が出来上がっているんです。船団員を守るということ。船団を守るということで、それは自分にも跳ね返ってくる、その点で皆が理解というか合意し合っているわけです。

後編ですが、謎のロボットが出てきたりと楽しみです。

村田 前編から続きながら、リーマと謎のロボットの関係性、その目的、さらにそこからこの作品世界に秘められた新しい一面があらわになり、そのこととレド、エイミーをはじめ、船団が脅威にさらされます。前編とはまた趣の違った展開となりますので、ぜひご期待ください。

新作の見どころ⑧

そして物語は後編へ
謎のロボットの正体はいかに?!

前編最終で、船倉に佇むリーマがシートを取ると、そこには謎のロボットが! リーマと会話している姿はまるでチェインバーのよう。

果たしてロボットの正体は? 彼女の目的は一体?



新作の見どころ⑨

前編クライマックス!
レド絶体絶命!! 脱出するか?!

沈没船のサルベージ作業中、突如起きた事故によってレドのエンボロは行方不明となってしまう。

空気残量も僅か、絶体絶命の状況の中、冷静に思索するレド。そこには、チェインバーを失いながらも前向きに生きる成長した彼の姿があった。



今年も食いだおれの町(？) 「大洗あんこう祭」に行ってきた！

今年もヤザキ重喜重喜いるGM編集部メンバーで「大洗あんこう祭」に行ってきた！ 脱着タイエー！中のヤザキにせまりくる数々の大洗名物……果たして、ミヤザキは蘭坊フランクを回避することはできたのか？
文/吉田和幸・ミヤザキ



まずはキレイどころ (1?) から /

昨年とくらべるとガールパンキアラのコスプレイヤーさんが増えた。去年にも増した男子率だけど、若い女の子がいるとやっぱり華やかでいい!! 撮影NGだったけど小学生のコスプレイヤーもいたんだよ! 実際にこういうのを見るとガールパンファン幅の広さを感じるよね!



ガールズ & パンツァー
GIRLS and PANZER

大洗名物 掃討作戦で あります!!

今回はTV版10話アクリクさんチームが食べていた串カツをイメージしてつくられた新大洗名物、ウスヤ肉店さんの串カツを皮切りに、豆乳ドーナツ、豚汁、からあげ、やさとり、ホタテ、みつだんご（以下略）と、最初は「今ダイエット中だしっ☆」と思っていたけど無駄な抵抗だったね！ これもみんな「くだおれの町」と言っていないじゃないかと思うほど食べ物種類の豊富で、低価格（大体、100～300円で買える）なのがいけないよね!!

アニメの串カツ
食ったー!!

早朝7時、

ウスヤ肉店大行列!



★今年も同行をお願いした「大洗あんこう祭」のプロ(?)の方々に「ウスヤさんの串カツが食べたい!」と言ったら「じゃあ、駐車場の間接もあるんで遅延3時出発で!」って言われて最初は意味わかんないって思っていたけど、早朝7時なのはこの行列（お祭りのときは早朝4時から営業しているのもオドロキ!）。なるほど、これは早めに来て正解だな。

今年も大勢の人と
たくさんの出店



魚介

タコ串、やづり
大洗に来たら
魚介を食べなさい



港町だけど
お肉系も美味しい!

肉



大洗のご当地スイーツ、
みつだんご。

甘味



大洗には「花」も
「団子」もあるんだよ

ミヤザキ 相変わらずの男子率だけど、今年も女の子も、特にコスプレイヤーさんが多くなってるイイね！ 花より団子ってゆーけど、花があれば団子はもっと美味しいね（みつだんごモグモグ）

ヤマザキ重曹（以下、グンソー） オマエもコスプレすりやいいじゃん？ ミヤザキ ほう、足を晒さないといけない服装ばかりで、細身でカワイイキャラの多いガルパンのコスプレをしろと申すか……

グンソー ああ、オマエ、足バンバンだもんな……痛てえな!! 蹴るんじゃねーよ!! つか、オマエさつきから食いすぎじゃねえ?

ミヤザキ 絶賛「脂肪フラグ」回収中だよ☆ ダイエット? なにそれ不味い! 大洗美味しいデブー（みつだんごモグモグ／三本目）!

グンソー ……オレはもうらんべ、さすがに朝から食いつきて、まだ昼だけど夕飯まで食べたって感じ。

ミヤザキ アタシはまだまだ行くよ! もう、今年はお礼を1000円玉にくずしてきたし!

グンソー なんて1000円玉? ミヤザキ え、だっておれで出すとおつりが出たお店の人に迷惑がかか……

カバさんチームの
家は実在した?



★まさか実在しているとは思
わなかった「カバさんチームの
家」。実際はおばあちゃんが住
んでいるとのことなので、もや
みに訪問しないように!



もちろん 聖地巡礼も しました!!

【OVA編】

大洗にきたら聖地巡礼もしなくちゃね!
今回はガルパンのOVA、「これが本場の
アンツィオ戦です!」に登場した場所を
ピックアップ。去年も思ったけど、大洗
はファンが巡礼してよかった、面白かつ
たという要素を、町の雰囲気や景観を磨
きずりやってくるのがスゴいよね! ガル
パンファンにとってはまさに「夢の国」
って感じ。



カバさんチームの
家までの道

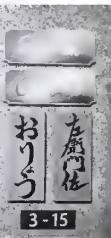


表札もあるよ!

★カバさんチームの家は表札も
再現されていた。こういったイキ
なすがファンの心をつかんで
いるんだと思う。



★劇中では学園街の中の風
景なので、バックに風情が追加
されている。



さて、お団子も食べ終わっしたし、次
はナニ食べようかな!
グンソー そーいや、完売になってた、
あんこのから揚げが復活してんな。
ミヤザキ マジで!? せっかくのあん
こ祭、やっぱりあんこを食べない
と始まらないよね ☆ ちよっと買いに
行ってくるね!
グンソー おう、食いすぎて「脂肪フ
ラグ」と一緒に「死亡フラグ」も回収
しねえようにな。
ミヤザキ 了解であります、グンソー
どの!!

あつ、ちがう!! これ、商業イベント
だ! あまりにもアツホームすぎて
文化祭と即売会の感覚になってた!
グンソー (笑)。まあ、その「文化祭
感」は去年よりさらにレベルアップし
てるけどな。あと、ガルパンとのコラ
ボ感が絶妙だよな。
ミヤザキ そーだね、ココの場合はア
ニメ(ガルパン)が町に溶け込んで
イイよね!
グンソー ガルパンファンの中には大
洗に移住したヤツも結構いるって聞
いて、「マジかよ(汗)」って思った
けど、食べ物美味しく、住民が優し
くて、大好きな作品の聖地となりや、
住みなくなる気持ちもわからなくな
いね。
ミヤザキ そーだね、わからなくもな
いね。

今年も全力 おもてなし!

おもてなし度がとどるところ知らない大洗町。今年は去年より地元企業さんとのコラボが多かったかな? あと、来場者数は去年と同じ【約10万人】って公式発表されてるけど、どう見ても去年より人多かったと思う!! 「大洗あんこう祭」に行くとか「聖地巡礼」のイメージがガラッと変わるからGMI読者のみなさんも一度行ってみるとイイと思うよ! マジおすすめ!



1



2



3



4



5

①この日初披露のガールパンのラッピングをほどこした茨城交通さんの直運バス。②茨城町の各名店にガールパンの「看板娘」たち。写真は加藤豆腐店さんのカエサル。③今回のお祭りで初登場した手づくりCV-33。おどろきのフルスケールです! ④マリンタワーを一周する子供向けアトラクション。あんこうバス。⑤地元のタクシーまでガールパン仕様。⑥町のいたるところに自作のイラストや手づくりのガールパングッズが置かれている。⑦町には新しくOVAの宣伝のぼりが置かれていた。⑧ガールパンの「看板娘」のほかに各お店の方のPOPも登場。手元のパネルにはおすすめ品など。そのお店の方の一言が添えられています。⑨お祭りのメインであるあんこう。その飾り切りが商店街や、イベントステージで見られます。



6



7



8



9

まとめ



串カツを食べに行くまでの道すがら、民家から出てきたまだ寝間着姿のおあさんと目が合ったので「おはようございます」とあいさつしたら「いらっしゃい!」と笑顔で返された。まだ、陽が昇ったばかりの早朝、オッサン数人と小娘1人という田舎の港町には不釣り合いな不審者集団に笑顔であいさつ。こういったやりとりができるのはファンと大洗の人たちがこの数年間で築きあげた信頼感があってこそなんだ

なとしみじみ感じた。そして、聖地巡礼ができる作品は数あれど、ここまで長い期間、ましてや年々リピーターの数が増え続けているのも、この信頼感があってこそなのかもしれない。この関係がずっと続くことを祈りつつ、「もう少しアクセスが良かったら女子の来場者も増えるかな?」と思ったりするので女子が一人数りで行ける「女子旅 大洗あんこう祭りツアー」とかが企画されることを願います(笑)。

モーレツ宇宙海賊

ABYSS OF HYPERSPACE
星の深淵

Blu-ray (初回生産限定版) 価格 4980円
[収録内容] 1) 劇場版「モーレツ宇宙海賊」
2) 特典映像
[収録内容] 1) 劇場版「モーレツ宇宙海賊」
2) 特典映像

1) 特典映像
2) 特典映像
3) 特典映像
4) 特典映像
5) 特典映像
6) 特典映像
7) 特典映像
8) 特典映像
9) 特典映像
10) 特典映像

大好評!!
絶賛発売中!!



構成・文・作画監督 一原

監督

ブルーレイ&DVD 発売記念スペシャル 佐藤竜雄 大いに語る!!

劇場公開から9ヶ月、公開版にさらに手を加えたブルーレイ版がついに発売された。

2012年のTV放映開始から続いていた長期プロジェクトも一旦落着いたところ。

監督の佐藤竜雄氏にまずはブルーレイ版の見どころについて、そして「モーレツ宇宙海賊」のこれまでを

いろいろ振り返ってもらいながら制作時の思い出などを語ってもらった。

ブルーレイソフト発売を受けて行われるリメイク作業とは?!

——劇場版「モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE」

星の深淵、(以下、星の深淵)のブルーレイ版が発売されましたが、実際の映像は、かなり細かいところまで手が入られていますね。

佐藤 よく映画などのブルーレイソフトが発売される時、ビデオマスター版という名目が付いていたりして、これが語弊を生んでしまうこともありますが、こちらとしては純粋に映像のリメイク作業をしたバージョンということ

とです。

パッケージの販売戦略として描き足しなどしていると思われてしまうと、こちらとしてはそういうわけではないんだけど……と困っています。

劇場公開後にソフト化するにしろ再上映するにしろ、きちんと直しをして完パケ作業をする、というのはよくあることですね。本作では劇場公開に向けて作業をしていた際、終盤のスケジュールがきつくなってしまつて、(アニメーションキャラクターデザイン・総作画監督の)堀内(修)さんや各スタッフの方でも「納得のいかないところについて直させて欲しい」という要望があつたんです。

ですからリメイク作業についても、基本的には新規カットを増やすなどをしていくわけではありません。カットの流れなどはそのままなんですけど、原画の再修正や動画の描き直しなど、画面の情報量や密度を上げていく感じですね。CG画面の場合、描き直すというよりは組み立て直す作業というのが近いんじゃないかと。

他にも美術や仕上げなど、各セクションの直しや手を加えたいという部分もあつたんです。とはいえスタッフも生活がありますから、すでに次の別作品などに携わっていたりして、その合間を縫って作業してもらうということもあり、どうしても時間がかかってし

まいりました。

——リテイク作業の見直しについてですが、スタッフが一様に揃って画面を見ながら確認する、という感じですか？

佐藤 公開後だと、そういうチェックはかえって無駄なんですよ。共有していた現場感覚がセッティングされているので。個別に修正ポイントを出してもらったり、シーンごとに担当スタッフが集まって方針を決めたりしました。

——今後はこのブルーレイ版が『亜空の深淵』のマスターになりますね。

佐藤 かつて劇場作品というとき、その時の一過性のものという認識があったんですが、じつはその後も単館上映されることもあって、スクリーンにかかる機会は意外と多いんですね。ですから完パッケージを作ることの意味は大きくなっているんです。

——名画座といった映画文化は廃れてしまいましたね。セカンドランで人を集めている劇場もありませんよ。

佐藤 昔は全国ロードショーなどの劇場公開が終わった映画のシリーズを集めて、オールナイト上映会とかありましたね（笑）。TVシリーズ一挙上映というようなプログラムだと大イベントになつてしまつてなかなか実現できませんが、それが90分程度にまとめた作品だと、劇場で再上映される機会はまだまだあるかと。

——TVシリーズ一挙上映などは、C

Sチャンネルや、ニコニコ動画などのネット配信の分野になってますね。

——『モレツ宇宙海賊』のTVシリーズも、それでものすくファンが盛り上がりました。

しかし劇場作品というのは、やはり劇場のスクリーンで見るのが一種の醍醐味でもありますから、『亜空の深淵』も今後、地方なども含めて劇場にかかつてくれるとうれしいですね。

佐藤 『亜空の深淵』を見て、そこからTVシリーズを見る、といった流れで、また新しいファンを増やしていけるのではないかと期待しています。

——TVシリーズや『亜空の深淵』をまだ知らない新規のファンが増えていくのも楽しみです。確かに本作は原作付きアニメですが、原作ファンに限らず新たなファンを開拓する余地は、まだまだありそうに感じます。

佐藤 原作小説である『ミニスカ宇宙海賊』のファンの方の中にも、アニメ

になったことを最近まで知らなかった、という人もいたりして今さらながら

「原作とは違うじゃないか」とネットで書かれるという（笑）。こちらとしては昔、繰り返し説明していたデジャヴが帰ってくる奇妙な感じですね。

——過性では終わらない!!
常に継続中の『モローバイ』

——昔の意見が残っていたり、そうかと思うと新しくあったり、情報が流転しているのはインターネットらしい現象なのかもしれませんね。

佐藤 逆のケースで『亜空の深淵』の告知で『モレツ宇宙海賊』が『ミニスカ宇宙海賊』のアニメ化作品とはじめて知った、という人もいます。——TVアニメなどの番組告知もアニメ絡みの時間に流すことが多く、普段はアニメを見ていない層には、なかなか情報は伝わらないかもしれませんね。そういう意味でも劇場作品ですと一般

情報誌や、映画紹介サイトといった情報媒体を介して、より広い人たちの目に触れるので、新しいファンの呼び水になるというのは分かります。

佐藤 すいぶん前の作品のDVDが未だに売れ続けていたりして、長期間でみると、かなりの数のソフトが売れているということがありますね。

——発売した瞬間に買ってくれるファンももちろん大切ですが、時間が経つてから新たなファンになってくれる人も重要ですね。新鮮な感想が聞けるという点では、どんな分野でも貴重なことだと思います。

佐藤 時間の経過という点では、『亜空の深淵』は見直してみると、最初と違う印象を受けるんじゃないかと思えます。観客の方のその後のいろいろな経験と相まって、茉莉香たちの見え方も変わってくるんじゃないかと。

また、見る時の気持ちによってもキヤラの姿や行動についても感想は違ってくるはずで。乾いた心で見ると映画もさんで見えるし、豊かな心で見るといい感じに見えるんです（笑）。

これはブルーレイという映像ソフトになったからこそできることですが、じつくり見直すことで、自分の心のありようを知るなど、新しい発見もあるんじゃないでしょうか。

——完パッケージに向けたリテイク作業で印象が変わったシーンも当然ありますが、



それよりも劇場で見たときには見過ごしていたシーンや細部の描き込みなどが一時停止で見られたり。繰り返し視聴できるというのは、ブルーレイソフトになったことで得られる恩恵ですよね。ところでブルーレイ版『亜空の深淵』のイベント上映は好評でした。

佐藤 ブルーレイの発売と運動してだったので、劇場数が思ったより多かったですが、お客さんが分散してしまっただけなのかな、と心配したりもしたんですけどね。

——近くの劇場で混雑しないで観られるのはうれいけれど、送り出す側としては劇場が満員になってくれる方が手応えがつかみやすいですよね。佐藤監督やスタッフの舞台挨拶があった劇場は満員でした。

佐藤 先の劇場公開の時も含めて、いろいろな劇場で舞台挨拶させていただきまして。お客さんの入りですが、入っているところはかなりの混雑で、その反面、空いている劇場もあるなど振幅は大きかったらしいです。

——客層にもよるんでしょうが、本作の場合、社会人が仕事帰りになどに通勤途中にある劇場に寄つた、などのケースは多々ありそうですね。

佐藤 ともかく『亜空の深淵』が劇場に再度かつたことで認知度は上がりましたから、これからは「どのように見てもらう機会を増やしていくか？」

——というのが課題ですね。といっても、すでにいくつかの劇場では、一斉公開後、単館でかけてくれている所もあるんです。

——すると探せば劇場のスクリーンで観られる可能性が高いと？

佐藤 まだ回っていない地域もあるので、今後そういうところが開拓できればと思うんです。「なぜうちの地方ではやらないんですか？」と言われることも多いですから。イベント扱いで何か上映する機会など作れば良いと考えています。

——公民館とか市民ホールなどでの映画の上映会というのは珍しくないですよね。だから、『亜空の深淵』もそういう感じで回るのもよさそうですね。

佐藤 そういう意味では、原作者の笹本先生がいる北海道でまずやらなくてはいいかもしれません。札幌では公開されたんですけどね。

小説とアニメの関係性 モーレツ宇宙海賊の場合

——本作の原作である笹本先生ですが、アニメ化に関しては、完全にお任せという立場を表明していました。そうはいつてもアニメを作る側としては、原作を意識しないわけにはいかないと思うんです。

佐藤 アニメのプロジェクトが動き出した時点では、まだ原作小説『ミニス

カ宇宙海賊』の1巻目が出たばかりの頃で、アニメオリジナルの展開というのは了解みだったのですが、主人公の茉莉香が宇宙海賊として歩んでいくというスタンスは変えられません。

——それが芯にあったので『モーレツ宇宙海賊』として、ブレはありませんでした。『アニメ版は茉莉香の成長物語にする』という方針は、最後まで貫き通しました。

——『亜空の深淵』では、TVシリーズその後のちよつと成長した茉莉香の姿が見られたわけですが。

佐藤 宇宙海賊としてまだまだこれからあるけれど、かなりしつかりとした船長になってきた姿でした。ぐいぐいと背を引張っていくという感じではないのですが、任せるところは任せ、決めるところは決めて皆をまとめているという感じですね。クルーを信じているんですけどね。そしてクルーもそれに応えるという。

茉莉香と弁天丸が前面に出て活躍するという方向もあるのですが、それだと単なるスケールアップでしかないのでは、切り口を変えたいんです。その上で茉莉香がどのくらい成長しているのか、海賊人生としてどのくらいまで来ているのかが見えれば、この先の展望も見えるのかなと思っただけです。今の茉莉香がどれだけ充実しているかを描きたかったんです。

それはそうと、ラストの締め方などは、笹本先生のノリを踏襲させてもいました。先生が物語を最後の1、2行でサラッと締められる感じが、『亜空の深淵』のラストのエンディングへの流れ込みみたいなあと、リスパクトと想っていただけじゃね。

——先ほど、しばらく時間をおいてまた見るといって、いろいろなお話がありました。『亜空の深淵』がブルーレイソフトになって、監督なりに「ここに注目」という点は他にありますか。

佐藤 ブルーレイは高解像度なので、画面に写ったテキストとか、新聞の記事とかも読めます。そこに書かれている内容も楽しめるようになっていきます。リメイクしたことでキャラの細かい仕草や感情表現もより深くなっている点も注目して下さい。劇場のスクリーンでは利便的な場面でも、ブルーレイで視聴する際、改める冷感になって見ると、それが見えてくるはずなんです。そういう部分を楽しんでもらいたいですね。

——現在、映画は一過性で、映画館などの劇場で、ただ消化するような見方をしている人が多かった、もったいないです。何度でも、また時間をおいて観てもらうことに耐えられるように、今回の『亜空の深淵』は出来ていると自負しています。そして実際に見直してみても、ああ、こういうことだったのか、というのを気づいてくれるとうれしいですね。

ミニスカ宇宙海賊原作者

笹本祐一からの メッセージ



ミニスカ宇宙海賊

笹本祐一によるSF小説。2008年10月より朝日ノベルズより刊行（現在は12巻まで刊行中）。『モレツ宇宙海賊』の原作小説にあたるが（主人公は同じ加藤美莉香）、TVシリーズ放送時、ノベルズの刊行が同時進行という、通常のメディアミックスとは異なる展開をめざした。

佐藤竜雄という名前をはじめて意識したのは、『赤ずきんチャチャ』第三話「ぶりっ子人魚マリン!」です。魔法コメディとはいえそれまでは定番通りの展開だった「赤ずきんチャチャ」が第三話にしてキャラがはっちゃけ、ストーリーがぶ飛び、そのシーズン最重要注目作品になりました。誰だこれやったの、とエンディングクレジットを確認し、以後佐藤竜雄の名前はアニメをチェックする上での要注意項目のひとつになりました。

以後、サトタツ監督にはさまざまな作品で楽しませてもらうことになりました。その中で『モレツ宇宙海賊』原作者として参考になったのは、2001年に放送された『学園戦記ムリョウ』です。

サトタツ監督のアニメを見てみると、作品世界の舞台が見えるだけではなく、どのような発想でその世界が構成され、どんな思想で切り取られているか見ることがあります。『ムリョウ』においては、それは銀河連邦と宇宙連盟の設定及び描き方でした。

拙作『ARIEL』でも、地球に攻めてくる侵略企業は銀河帝国の手先であり、その対立項として辺境の反乱軍や海賊が存在します。銀河帝国も一枚岩ではなく、そもそも辺境の田舎惑星である地球はあんまり重視されておません。

地球での動きは地球人にとっては重要だし当事者にとっても目の前の一大事だけど、それより大きな存在の中では大事ではない。また、合従連衡している銀河連邦も宇宙連盟も一枚岩ではない。

だから、『ムリョウ』を見て思ったのは「あ、似たようなこと考えてた」だったのです。『ムリョウ』は、高校生を主人公としながら地球と異星文明とのファーストコンタクトを政治レベルまで視点を配りながら描

いた作品だと理解しておりますが、だから笹本にとっては非常に解りやすい、楽しいアニメでした。

もうひとつ、電子戦と機動戦という描写について、「おお、似たようなこと考えてる」と思ったのが劇場版『機動戦艦ナデシコ -The prince of darkness-』です。

ナデシコDが入港しているステーションに機動兵器による奇襲と同時に仕掛けられる攻撃のクラッキングという描写はこれも何度かやったことがあるシーケンスでした。なので、作戦の組み立てからそれを傍観しているふりのルリルリまで、実に解りやすかったです。

そこから読み取れるのは、佐藤竜雄が技術設定とそれが可能とする戦術思想を理解して話を組み立てているということです。

銀河帝国を舞台とする超技術でんこりめのスペースオペラである『ミニスカ宇宙海賊』をアニメ化するにあたりこれ以上相応しい監督はいません。しかも、その監督が「やりたい」と言ってくれた。

ここまで条件が揃ったなら、原作者がしなければならぬことはできるだけ監督、スタッフに作業しやすい環境を整えることです。そのためになにをすればいいか、と考えてすぐに思いついたのが、「原作者チェックなし、オールOK」つまり何もしないという方針でした。

すべてお任せすると決めた以上、原作者に出来ることはありません。もちろんシナリオは編集部経由で渡されましたし、設定も見られる機会はありましたが、作者としての要望はなし。キャストについても今作については当て書きしなかったのですべてお任せでした。

札幌在住原作者が、最初に見学に行ったアフレコがよりにもよって第五話ですよ。自身画面に当てられる綿密な電子戦の組み立てを聞いて、

「これがテレビアニメで見られるんだ」「おれ、ご褒美もらってる」と思いました。本放送開始後の快進撃は、皆さんご存知の通りです。

テレビシリーズ終盤、出現した戦闘機動する戦艦という強敵に対して、宇宙海賊たちは戦闘情報の共有という手に出ます。実は笹本はほぼ同じ手役をやはり宇宙海賊を主人公とした『星のダンスを見においで』でやっていた。さて、監督は同じ笹本の作品と言うことであれを読んで使ったのかな？ とちょっと考えて、答えはやっぱりすぐ出ました。なんせ相手はあれだけ料理上手のサトタツ監督です。もし原作読んでも、もっとうまくやるはず。んじゃ読んでないか、と思ったらやっぱりそのとおり。あとから聞いたら、影響受けないように笹本の他の作品はあえて避けていたそうで、それでも世界設定や技術思考が似てるから同じような戦術に迫り着くんですね。

こちらの原作をあれだけうまく料理してくれた監督のやることなので、劇場版に關してもすべてお任せ、脚本や録音台本は送られてきましたがそれもなく目に通さない意図な原作者でした。

完成版に近しい形の劇場版を見たのは、公開数週間前の上京時になります。ちょうどダビング版の作業を見学出来るということでお邪魔させていただいたスタジオで、画面はまだ未完成ながら音声はチェック版に近いものを拝見しました。

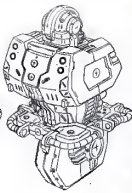
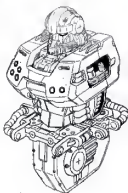
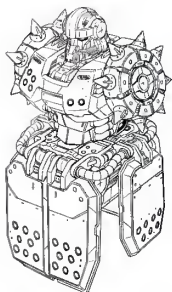
宝くじに当たった、こんなかなーと思いましたが。一等賞金が億円単位の宝くじは毎年何十人かに当たるはずだけど、原作アニメがこんな傑作になる確率はたぶんそれより低いはず。ただひとつ残念だったのは、詰め込めるだけ詰めた作りの映画に、入れ替え制の今の劇場だと二週目、三週目と立て続けに見るのが大変だってことくらいかな。

デザイナー・片平まさしのコメント付き!!

HMM マリンカイザー 開発 画 稿公開!

1 頭部

ディテール的にはばば変え。バランスを保持のイメージに含ませました。特徴的な角はさらに巨大になりましたが、小さく見える頭部のサイズはZナイトとほぼ同じになっています。(片平)



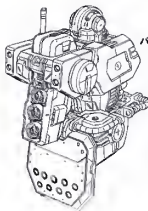
2 胴体

特にウエストが絞られていることでプロポーションにメリハリをつきました。太くみえるけどデブではない的な。装甲の分割が腹筋に見えたらいいなと思いました。腰の横のバンプはZナイトと共通部のあるデザインですがこれは元のデザインでも好きな部分です。肩のトゲもデザイン上の重要な部分ですがここは太くすると色々あるするのでこのサイズに。胸アーマーは前後のみでしたが、重装甲を強調するため左右にも追加しました。(片平)

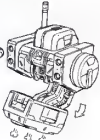


コクピット/ メタルハート

胴体内部のコクピットは神髄の支柱ばいデザインで考えてみましたがどうでしょうか?(片平)

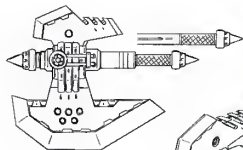


バックパック



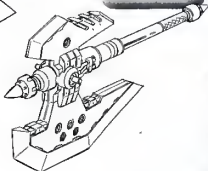
4 武器

こんなにバカでかくなる
と他のロボットなどで使
えないかなと申し込ん
だ。あんなに思いつく、この体格
にはこれくらいないと
ダメだと思ったので……す
みません！ (片平)

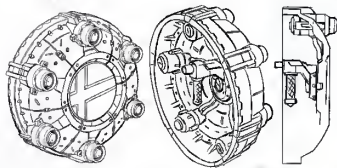


ギガ・アックス

ギガ・アックスのグリップ
は伸縮するギミックを内蔵。
LM駆動シールドは裏面の
グリップ位置なども詳細に
検討が置かれている。

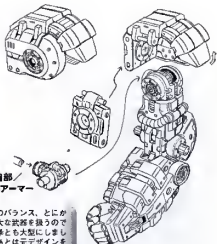


LM駆動シールド

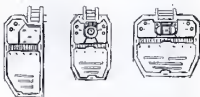


5 胸部 腰部アーマー

全体のバランス、とにか
く巨大な武器を扱うので
腕、拳とも大型にしまし
た。あとは元デザインを
生かしつつ右共通に、
部品も少なく……と考え
ながらデザインしました。
(片平)



腰部アーマー



コメント

HMMのマリンカイザーはZナイト
と共通フレームでなくてよい、
ということは最初に言われたので、
思い切ったプロポーションにする
ことができました。Zナイトとの
差別化とキャラクター的なイメ
ージからこのような太めの体格に
なりました。腕は元々太いデザイン
でした。スネの正面部分が平面的
だったのでつま先足首につながる
よう立体的にアレンジしました。

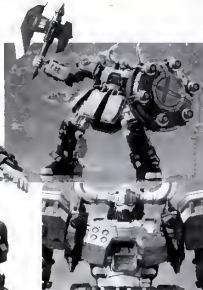
HMMデザイナー
片平まさし

碧き海からの巨神降臨！
無限のパワーを解き放て！

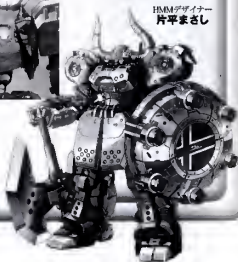


Z-A01 TYPE-V マリンカイザー

- 1/100スケール組立プラモデル
- 価格 7,300円＋税 ●2015年1月発売予定
- 発売元 株式会社 万代 © TOMY



★HMM 強甲巨神Zナイト
シリーズの第2弾。海の巨
神、マリンカイザーの発売
がいよいよ迫ってきた。第
1弾のZナイトが華々らし
い造形から一転、マリンカ
イザーは、マッチョでマッ
クシヴなスタイリングだ。Z
ナイトの永遠のライバル
登場まであと少し！



寿屋壁四季報

コトブキヤの
新製品情報
などをお届け!

【 2014年
冬号 】

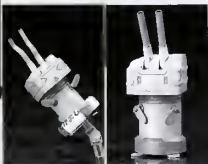
編集・発行
CM編集部
編集人
ヤマザキ重曹
発行日
2014年12月発行

提督! 艦これに参戦です!!

艦これのマスコットキャラ!
連装砲ちゃんがプラモデルになった!

大人気オンラインゲーム「艦これ」
くしょん」こと「艦これ」ゲームだ
けでなく、ホビー業界も席巻中なのは
周知のところ。メインは艦を擬人化し
たオンナノコだが、脇キャラも負けて
はいない。そんな脇キャラの中でも人
気ダントツの連装砲ちゃんがプラモデ
ルになった。スナッチフイットモデ
ルで各部は可動式。中破状態もパーツ
の差し替えて再現できる。これに交換用
のフェイスパーツが付属する。

◆フェイスプレートはノーマルと表情が付いたもの、
それと無地(左写真)が付属する。この無地のプレート
を使えば自分好みにカスタマイズできるぞ。



連装砲ちゃん

●ノンスケール縮立プラモデル
●1,200円+税
●2015年1月発売予定
© 2014 DMM.com/
KADOKAWA GAMES
All Rights Reserved.

巨人のエレンがプラモデル化!! コトブキヤから進撃!!

2013年の4月からアニメが放映
され、年末には劇場版の公開、さらに
実写化も決まった「進撃の巨人」から、
主人公のエレン・イェーガーがプラモ
デルになった。といっても写真を見て
もらえばわかるように、なんと巨人の
姿で製品化されるのだ。

もちろんコトブキヤ定番のスナッチ
フイットモデルだが、頭部はナンと彩
色済みの完成品(PVC製)。つまり、
体部分を組み立てるだけで完成しちゃう
のがぞ。

うアイテムな
のである。表
情もノーマル
と咆哮タイプ
の2種類が付
属している。
背面部には
フライングベース(別売り)に対応し
た接続穴が設けられているので、ベ
ースを用いるとさらにボーゾングの幅が
広がるぞ。



エレン・イェーガー 巨人Ver.
●ノンスケール縮立プラモデル
●4,600円+税 ●2015年2月発売予定
© 講談社・講談社
「進撃の巨人」製作委員会

SRDS ソウルゲイン
●ノンスケール縮立プラモデル
●4,600円+税 ●2015年3月発売予定
© SRWOG PROJECT

【 Dcon2015開催! 】



今年も開催! D-スタイル シリーズ模型 コンテスト!

コトブキヤのリリースしているプラモデルのアイテムは今さらながら数が多い。本誌でも扱っているHMMシリーズをはじめ、様々な製品が展開されているのは皆さんご存知の通り。中でも、ここ最近HMMシリーズに負けないくらいアイテム数を増やしているシリーズブランドがある。それがキャラクター（メカもロボ）をディフォルメしてプラ

モデルにするD-スタイルだ。ディフォルメという親しみやすい造形も手伝って、初心者からハードユーザーまで、幅広いファンを獲得している。そんなD-スタイルのみを扱った模型コンテストが今年も絶賛開催中! D-スタイルならば何を使ってもOKだ! 全員の腕におぼえがある模型小僧たちよ、ふるって参加してくれ! くわしい内容は当社のホームページまで!



スクロール シューティングゲームの傑作 主人公機が プラモデル化!

縦スクロールアクションゲーム、いわゆる弾幕系の中でも評価の高いという方が多いが正確か? 「怒首領蜂」。そのシリーズ完結編「大往生」(じつは、その後も同タイトルのシリーズは世に出ている)から、主人公機をプラモデルにしたのが「怒首領蜂 大往生 TYPE A」だ。ちなみにTYPE Aは移動速度が速く前方集中型のショットを撃つタイプである。本キットには着脱脚も付属しているが、

こうしたシューティングゲームの機体は、やはり飛んでいる姿で飾りたいところ。そんな要望に応えてか、フライングベースも付属する。しかも、ゲームタイトルのロゴマークが印刷された特別仕様だ。あと、忘れちゃいけないのが、本キットの組立には一部接着剤を使用する。あくまでデスプレイモデルとして楽しむキットだから、手に持ったまま飛翔する姿の再現とかは、くれぐれも慎むように。

見よ! これが 変形アクションだ!



完全変形ダンボー
●全塗装済み
アクションフィギュア
●1,200円+税
●2015年4月発売予定
●KIKYOHKO AZUMAYA
YOTUBA SUZATO

漫画「よつばと」の単なるゲストキャラだったはずの、ダンボーの快速変形と聞いて、「どう変形するのさ?」と訝しんだが、そうかこう来たか! ダンボーが箱に変形するのって、ちゃんと片付けられた状態になるってコトだよな。ナルホド納得。足裏には磁石も内蔵しており、金属(鉄)にもくっつくぞ!

↑左はプラモデルのダンボーミニ。

今度のダンボーは完全変形!! アクションフィギュアで飛進!

プラモデルになった時も驚かされたが、今度はアクションフィギュアにもなるという。

スパロボ発ディフォルメ行き! S.R.D-S第2弾! ソウルゲイン推参!

人気ゲーム『スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS』シリーズより、平行世界からやってきた、特殊任務実行部隊シャドウミラーに所属するアクセル・アルマー専用機が、S.R.D-Sの第2弾としてキット化されることになった。

とはいえゲーム中では、こちらのスタイルのソウルゲインがなじみ深いファンも多いはず。ある意味、王道なアイテムといっても過言であるまい。頭身を縮めたディフォルメモデルでも可動域は広く、格闘主体のソウルゲインをよく表わしているぞ。

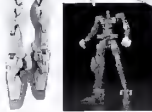


RG XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロ EW

- 1 1/4スケール
- 組立プラキット
- 価格 2,500円+税
- 12月20日発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- 創通・サンライズ

97年に製作されたOVA「新機動戦記ガンダムW Endless Waltz」の主人公メカ1機であるウイングガンダムゼロがRGのラインナップに加わる。

1 1/4スケールなら活動式フレーム（アドヴァンストMSジョイント）に外装を取り付け、ボーズやギミックを再現する方式は、従来からあるRGのシステムを踏襲している。独自の解釈で構築されたバンダイのリアルなアフター・コロニーのMS像がここに立つ！



ホビー大作戦

HOBBYを楽しむための
HAPPYなページ

Vol.31

毎度ホビーの楽しみを何となくアレコレ考へてみるこのページ。年の瀬も迫りつつある今日の頃、イロイロと注目すべきアイテムが目押し！ 好評いただいておりますBB戦士のコーナーもありますし、腐女子は甥達兄弟さながらホライズンを目指します！

1/12 ストームトルーパー

- 1 1/2スケール組立プラキット
- 価格 2,400円+税
- 12月20日発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- 創通・Lucasfilm Ltd.

ありそうでなかった「スター・ウォーズ」のキャラクターモデルが登場。アクションフィギュアのような可動が前提で、大きさも12（約16cm前後）と、非常にコレクタブルのウェザリングとリアルさ、台詞が付属する。ハンドバーは左利き、右利きが再現できるのも喜ぶコト！

先に発売されているダース・ベイダーはもとより、このストームトルーパー、ぜひとも数を揃えたい。



SDBF ウィニングガンダム

- ノンスケール組立プラキット
- 価格 1,000円+税
- 発売中
- 発売元 株式会社バンダイ
- 創通・サンライズ・テレビ東京

チームトライファイターのリーダー、マシノ・フミナの新しいガンダム。それがウィニングガンダムだ。リアル戦艦のモデルが多いこのSDスタイルはインパクトも大きい。

しかも、本体は分離してチームメンバーの愛用機に変形する。それらのギミックはキットでも再現されるほか、組み替えてコアブースター形態、コアファイター形態、武器の組み替えなどプレイバリューも高い。ぜひ、チームで揃えたい。



●ウィニングナックル（右写真）、ウィングランチャー（左写真）も再現できる。



SV-001 1 メタルスラッグ

- 1 2/4スケール組立プラキット
- 価格 4,500円+税
- 2015年1月下旬発売予定
- 発売元 株式会社ウェーブ
- SSK PLAYMORE CORPORATION
- ALL RIGHTS RESERVED.

2Dアクションゲームの人気作「メタルスラッグ」から作品タイトルにもなっている主人公ロボットのメタルスラッグがキット化される。

ゲーム中では見えない（2Dで横スクロールだから側面しか描かない）車体左右に装備されたバルカン砲も可動し、砲塔も上下に動く。複雑そうなキャタピラもワンパーツというシンプルで部品構成だ。キットの仕様がスナプフィットだから、接合部を使用せず組立が行える。

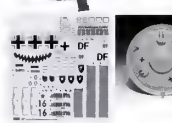


空襲防衛隊 ハウニブ タイプ

- 1 1/2スケール組立プラキット
- 価格 3,800円+税
- 12月発売予定
- 発売元 株式会社ウェーブ

本誌29号では実際に作って遊んでみたこともある空襲防衛隊 アダムスキータイプが、楽しい新たに「そうか、こゝろ来たか！」と、誰もが思わず納得（「ウッウ」？）の第三帝国秘密兵器仕様で再登場。

しかもスケール表記がアップ（1 1/2スケールから1 1/2）して、完成時の大きさは同じなのに巨大化して、これにはアダムスキーさんも驚くべき作りやすさが考慮されたキットゆえ、自分なりに楽しむのが吉。

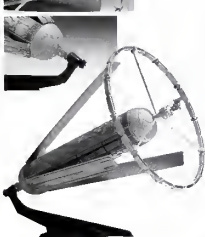


スペースサルメント

- ノンスケール組立プラキット
- 価格 3,600円+税
- 2015年1月発売予定
- 発売元 株式会社ウェーブ

この形を見ただけで、購入を欲したヒトはいくらかかりか？

宇宙空間における人類の定住地、スペースサルメントがキット化です。しかも、製品化における監督はスタジオぬえが行うという噂ぶり。SFファンなら思わずグッと来ちゃう。専用ディスプレイスタンドも付属するが、ここは自宅の天井から吊るして飾りたい！え、宇宙殖民地の方が名前として馴染み深いって？そこらへんは察してよ (笑)。



タミヤ 35MMシリーズ ドイツ7号駆逐戦車 70 (V) ラング

- 組立プラキット
- 価格 3,800円+税
- 発売中
- 発売元 株式会社タミヤ



射撃台から砲を倒せるように、造りから70口径7.5cm射撃装置を搭載した戦車。それが7号駆逐戦車 70 (V) ラングである (Langとは「長砲身」の意)。

本製品は、現存する実写を徹底

取材した上でつくられた完全新規キットだ。

随所に見どころがあるキットで、細いゴムタイヤの操縦を防ぐため、前二つを鋼鉄製に換装した姿も忠実に再現している。

VF-1J/A カウオークバリエー

- 1/72スケール組立プラキット
- 価格 2,600円+税
- 12月発売予定
- 発売元 株式会社ハセガワ
- 1982ビックウエスト



ハセガワから「超時空要塞マクロス」に登場するVF (可変戦闘機) のファイターを再現したモデルが出てはや14年。遂にこの願望が訪れた！待ち焦がれていたファンは意外に多いはず。何となくともあ

れ、1/72スケールのVF-1は、これで3形態が揃い揃い！今後の展開をアレコレ妄想する前に、まずは目の前の幸せを噛みしめよう！要するに買ってねってコト (笑)。

ベルゼルガWP

- 1/24スケール組立レジンキット
- 価格 33,000円+税
- 2015年2月発売予定
- 発売元 株式会社ウェーブ
- ビジュアル系最新製品、予約受付中
- サンライズ

カラーレジンにより色分けされたパーツ構成で、ほとんど塗装の手間を省かせるとなるウェーブのレジンキット。ボトムガンシリーズ。ル・シャッコの戦艦が登場。ビジュアル系最新製品。受注締め切りは1月5日の23時59分まで！



ドイツ7号駆逐戦車 70 (V) ラング メタル細部セット ディテールアップパーツ

- 価格 1,200円+税
- 発売中
- 発売元 株式会社タミヤ

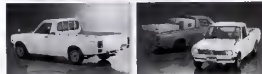
左で紹介しているドイツ7号駆逐戦車 70 (V) ラングの完成度をぐぐっと高めるディテールアップパーツも発売中。アルミ材の削り出しによる重量感ある砲身、主砲の装填部や操作ハンドルなどの内装インテリアはプラパーツ製というキット内容だ。

特に砲の上下動に関わる平巻機は、砲の移動に合わせて動くように再現されている。外見だけでなく、中身にもこだわるユーザーに特にオススメ！



ニッサンサニートラック (GB121) ロングボデーダックス

- 1/24組立プラキット
- 価格 3,200円+税
- 発売中
- 発売元 株式会社ハセガワ



ボンネットタイプトラックのロングセラーといえば、この日産サニートラック (通称：サニトラ) をあげると少なくないはず (サニトラ自体は67年～94年の間生産)。

そんな日産サニートラック (GB121) ロングボデーダックスをハセガワ流の精密な工作で再現した。両側のハセガワのロゴ入ダンボール箱 (ペーパークラフト) ガス・テ・キ。

※キットの解説図にペーパークラフトの図面が掲載されている。それをコピーして組み立てる方式。



PROPLICA

ドミネーター

- 塗装済み完成品
- 価格 20,000円+税
- 2015年1月発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ©PSYCHO-PASS Committee



「PSYCHO-PASS サイコパス」に登場する携帯型心理診断銃「ドミネーター」が製品化！ サイズは全長約36cmで、塗装済みの完成品。しかも劇中同様に発光も音声も再現だ（オイスは声優のりりさん！）。このPROPLICAとは、ブロップレプリカの造語で、劇中に登場するアイテムを忠実に再現するバンダイの新ブランドだ。あんまり物攻が刺激されると色相が濁る？ いや、買わないともっと濁るよ（ウンです）！



ROBOT魂 (SIDE MS) マスターガンダム

- 塗装済み完成品
- 価格 4,800円+税
- 2015年1月発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ©創通・サンライズ

アクションポーズがキツキツに決まるROBOT魂に、マスターガンダムが見事なのである。マスタークロスといたった付属品のほか、本ページ右で紹介しているS.H.Figuarts東方不败に付属するフェイスパーツに付け替えも可能という、驚異の互換性もある。

すでに発売中のROBOT魂 (SIDE MS) ゴッドガンダムやS.H.Figuartsドモン・カッシュなど並べて飾りたくなっちゃうからファン・キョ



S.H.Figuarts 東方不败

- 塗装済み完成品
- 価格 4,200円+税
- 2015年1月発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ©創通・サンライズ

放映20周年を迎える「機動武闘伝Gガンダム」において、登場時から強烈な個性を放っていた、主人公ドモン・カッシュの副官、東方不败（マスターアジア）がS.H.Figuartsに登場した。しかも本ページで紹介している彼の愛機、ROBOT魂 (SIDE MS) マスターガンダムとのブランドを踏えた連動性も高い。

こんな絶好の機会を逃すと、それこそ東方先生から「このばあか弟子がぁー！」と思われよ（笑）。



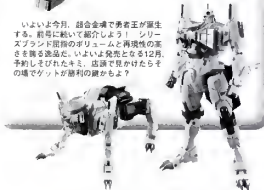
超合金魂

勇者王

カイオガイジャー

- 塗装済み完成品
- 価格 30,000円+税
- 12月27日発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ©サンライズ

いよいよ今月、超合金魂で勇者王が誕生する。前号に続いて紹介しよう！ シリーズブランド屈指のボリュームと再現性の高さを誇る逸品だ。いよいよ発売となる12月、予約しそびれたキミ、店頭で見かけたらその場でゲットが勝利の旗かもよ？



SOX ファイナルフォーミュラー

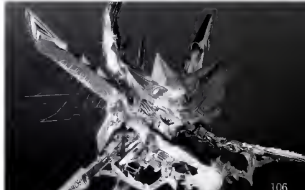
- 塗装済み完成品
- 価格 12,000円+税
- 2015年4月発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ
- ※機ウェブ商店受注限定品
- ©創通・サンライズ

奇跡の最強戦士、ファイナルフォーミュラーがSOXシリーズに蘇った。必殺技の再現用のエフェクトパーツをはじめ、表情差し替えパーツなどアクセサリーも豊富。中でもメッキ塗装の剣が傷つけないように、収納用の剣が別に付属するという徹底ぶり。

機ウェブ商店のみの完全受注生産品ゆえ、入手方法などは機ウェブ商店をチェックすべし！

機ウェブ商店

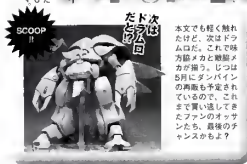
Special Collections Shop



アイテム紹介延長戦

ヤマザキ軍曹の魂の一本釣り!!

ーオーラ・ロードへの道ー



マイドー ヤマザキ軍曹だ。みんな
ブラマ作ってつか？ ホビーアイテム
ボチってつか？ オレは相変わらず店
で買う現場主義だ！
でも、それだけじゃ追いつけない情
報があるのも事実。今回もオレ様イチ
押しアイテムを紹介だ！ そのために
開発に携わっているアーミツクの柳沢
さんとバンダイの開発担当も呼んで、
アイテムの魅力を聞いたぜ。

ROBOT魂の
マスターピース！
ついに来たぞボチューン！
軍曹 ROBOT魂 (SIDE AB)
ボチューンは年明け3月に発売だけど、
前回グレメカで告知したのが1年前だ
から、ずい分と間が空いたよね？

アーミツク柳沢 (以下、柳沢) 実は
可動の再検証をしていた。
バンダイコレクターズ事業部くろす
(以下、くろす) ボチューンを発売す
るにあたって試作段階から、パーツ点
数を抑えつつ、最高の一品を目指す。
という課題はあって、それに取り組ん
でいた、ということだ。
軍曹、どこへんが大変だったの？
柳沢 やはり首部分かな。
軍曹 (現場にあつた設定画を眺めな
がら) なるほどねえ、『科学忍者隊ガ
ッチャマン』のベルクカツツェみたい
にマスク被ったような形だもんね。
柳沢 ROBOT魂は、アクションフ
ィギュアだから「首は動きません」は
絶対避けなきゃいけない。何よりオー
ラバトラーは飛翔している時、顔が上

に向いてないと格好が悪い。だから、
ソコはどうしても外せないラインとし
て試行錯誤しました。
くろす 先ほどのパーツ点数の見直し
もあって、相当苦労していただいて、
ありがたいことです。
軍曹 (試作品を手に取り) え、コレ
でパーツ数抑えめなの？
柳沢 以前、軍曹に見てもらった試作
品から、外観はそのままで中の可動パ
ーツ数を抑えたのが、今の状態。
軍曹 しゃくしゃく動くな。この細い
脚にしたって、見た目と違つて可動域
スゲーもの。コレは製品を手にとらな
いとわかんないね！
くろす ROBOT魂は、実際に製品
を手で動かすことで、発見する部分も
多いと思います。

柳沢 ぜひ色々々と動かして遊んでもら
いたいんです。
軍曹 で、来年の5月にはドラムロの
発売が控えているんだっけ？
柳沢 細身のボチューンとは正反対の
スタイリングだけど、同じくらい苦労
しているかも(笑)。
くろす そういえば、普段、お店に並
んでいる製品では見ることができま
せんが、中の可動フレームもこのROB
OT魂 (SIDE AB) だけは、毎
回違いますよ。
柳沢 確かにそうかも(笑)。
軍曹 だったら、次はドラムロ使つて
ROBOT魂 (SIDE AB) 徹底
大解剖とかやらないとダメじゃん！
くろす ぜひ、お願いします！
柳沢 え、ホント？

魂Web ⇨ <http://tamashii.jp>

※このページに掲載された写真は試作品を撮影したものです。
実際の商品とは仕様が異なる場合もあります。ご了承ください。

BB戦士 指南所

BB戦士シリーズの新展開を紹介する、この特別講座。今回も講師は(株)バンダイホビー事業部の開発担当、たいしじでん、かくかの皆さんを招いて開講です！400番の大会で目指せコーナーのカバー化！

今週の戦士①

BB戦士396

ビルドバーニングガンダム

たいしじ(以下、た) みなさんお待ちかね！ガンプラバトルが帰ってきたよーてんい(以下、て) その名も「ガンダムビルドファイターズトライ(GBFT)」なのですッ！

かくか(以下、か) 格闘主体の主人公ガンブラの一つ、ビルドバーニングガンダムがBB戦士になりました！

前作よりもBB戦士で製品化される展開が速いような気がしますね？



特別講師：たいしじでんい+かくか

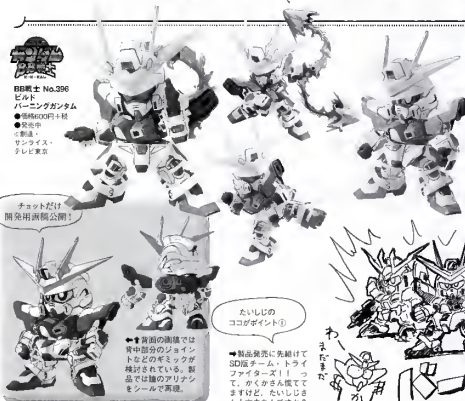
か 今一番話題性のある熱いガンダム！ビルドバーニングガンダムはBB戦士でも欲しいですねッ！
——おお！かくかさんが燃えているー。
た すぐにでも出さなきゃ、いいじゃあないのぉー。
——順番違いますよ(笑)。

今回のビルドバーニングガンダムは、格闘主体のガンブラゆえ、ポーズを付けて飾ることが遊びの一つにあると思います。デフォルメしたSDスタイルだとパーツの勘合とかシビアな印象ですが……？
——部品同士のクリアランスなどは、それこそ今まで蓄積した技術がありますから大丈夫ですよ！

か SDスタイルですが、格闘系MSらしいポーズが取れるように部品の可動面は考慮しました。よく可動しますから、ガシガシ動かして遊んでください！



BB戦士 No.396
ビルド
バーニングガンダム
●価格600円+税
●発売中
●製造・
サンライズ・
タレト東京



ネットだけ
開発用画像公開！

たいしじの
ココがポイント①

◆製品発売に先駆けてSD版チーム・トライファイターズ11について、かくかさん僕ですすけど、たいしじさん大丈夫なんですか？

◆背面の関節では背中部分のジョイントなどのギミックが検討されている。新品では極限のアナシをシールで再現。



たSDでも色々なポーズが楽しめるぞ！
 本家（HGBF）のビルドバーニングガンダム同様、BB戦士版でもエフェクトパーツが付属します。こうしたパーツに互換性がありますか？

か特に仕様として設けてはいませんが、BB戦士版のエフェクトパーツは組み合わせて遊ぶことができます。HGBFビルドバーニングガンダム（発売中）と並べて、自由な発想で試してみてください。

新しい発見があるかもよ……ニヤリ。
 チーム戦が見どころの「GBF」ですが、今後のBB戦士での展開は？

かSDBFウイニングガンダムは、ギミック満載で、本編でも大活躍です。これに負けなくらい今後のBB戦士シリーズもギミック満載でいきたいです！

たBB戦士でライトニングガンダムも出る予定なので、SD版チーム・トライファイトも再現できるぞ！

今後の戦士②

BB戦士397

LEGEND BB 武者飛駆鳥

てついに来た！『新SD戦国伝』の「七人の超将軍編」の主役、新世大將軍の嫡男で舞威丸（LEGEND BB）にもなっている武者飛駆鳥の幼名だぞ！
 かシリーズ屈指の人気武者！金色の羽衣を纏い武者飛駆鳥がLEGEND BBになります！

てBB戦士No.126から熾星箱（笑）、二度目の降臨となりました！
 たいつの間にかできていました！

え、たいしじん知らなかったの？

それで以前のキットでは支援メカの鉄鋼遊様羅が金メッキ仕様でしたか？

かそこは今回の製品化で一番悩みました。確かに金メッキ仕様はとても魅力的なんですけれど、LEGEND BBもBB戦士シリーズの一つですから、お求めやすい価格がモットーです。そのため今回は成形色になりました。

た塗装も楽しめるので、色々チャレンジしてほしいです。

かそういえば、鉄鋼遊様羅で忘れてはいけなことが一点あります！新規の脚パーツが付きます！

これにより鉄鋼遊様羅の状態で上体を起こしたり、ポーズを付けて飾ることができるのです！

たなんとおー！
 色々ギミック満載ですね。

かさらに金色の羽衣として武者飛駆鳥に装着した状態は、とつてもポリユミイ！です。開発するときもカッコイイ姿を意識しながら作業しました！個人的には同じLEGEND BB二代目頑駄無大將軍などとも組み合わせ遊ぶのがオススメです！

て付属する名刀「烈旋丸」に、エフェクトパーツである閃光翼は、伝統のクリア成形ラメ仕様です！ふんがー！

たいや、カッコいいーす！！

LEGEND BB

BB戦士 No.397

LEGEND BB

武者飛駆鳥

●価格1,200円＋税

●2015年1月17日発売予定

©制作・サンライズ



チョットだけ
 開発用画像公開！

▲金色の羽衣（＝鉄鋼遊様羅）を模した状態の面模。各部のギミックなど様々な模様が刻まれた模様。

▼経典状態の面模。製品ももちろんこの状態にすることができ。実際にパーツが重なった状態。



▲背中には閃光翼のエフェクトパーツを装着できる。クリアナメ入りパーツというはBB戦士ではお馴染みの仕様。

たいしじの
 ココがダイント②

▼そりゃあ、あんまりヘタな洒落だと、武者飛駆鳥じゃなくとも撃たなくとも思いますよ。ダメよー、ダメダメ（あ、うつつた）。





プラモ ♣ 腐女子

plamo fujyoshi

腐女子・ミヤザキ立派な
“プラモ腐女子”になる
ため今日も今日とてプラモ
づくり動します!



今回の
プラモ

ソニックセイバー
プレミアム
(スーパーミッドシップ)
●全長中
●価格 900円(税別)
●発売元 株式会社タミヤ



注意書きは
ちゃんと読もうね!!

どうも、冬コミ(※1)に向けて
着々と準備を進めている、ミヤザキ
です。

さて、今回挑戦するのは「ミニ四
駆」。その中でも今回はソニックセ
イバーをつくるよ!

ヤマザキ重曹(以下、グンソー)

なんでまたソニックセイバーなんだ?

ミヤザキ え、アタシちよーど「爆

走兄弟レッツ&ゴー!!」(※2)世

代で、はじめてつくったミニ四駆が

ソニックセイバーだからだよ。あと、

烈くん(※3)ちよー好き!

でね、来年のジャパンカップ(※

4)のメディアレースに出たいんだ

よねー。そんでさ、2年前にメデ

ィアレースに参加しようとしたんだ

けど、その時はまともに走らせるこ

とができなくてさ。だから今回は

手始めに、ちゃんと走れるミニ四駆

をつくりたいんだよね。

グンソー どういうことだよ?

ミヤザキ えーっとな、なんか使っ

ちゃいけない電池使ったらしくて

(他人事)。ホラ、コレ。

グンソー ゲツ、マジかよッ!? な

んでタミヤ純製の電池使わねーんだ

よ!? ちゃんと説明書と注意書き読

んだのかよ(怒)? いいか、ミニ

四駆は普通なら小学生でもつくれる

ホビーアイテムなんだぞ! 特に説

明書読むのは基本だろ、キ、ホ、ン!

よし。じゃあ、リベンジな! メ

ディアレースで優勝するぐれー早い

マシンつくンぞ!

ミヤザキ いや、別に完走できれば

いいよ……。

グンソー このゆとり世代め! オ

レが教えるからにはビシビシとスバ

ルタだ!!

ミヤザキ え——ッ!

キレイに

シールを貼れる

自信がありません……

ミヤザキ グンソー什么的。説明書と

注意書き読み終わりました!

敬礼してみせるミヤザキ。

グンソー ヨーシッ、じゃあ、次は

どんな風につくりたいんだ?

ミヤザキ コレが2年前につくった

ソニックセイバーんだけどね(b

e f o r 写真参照、車体の丸みの

あるところ、アタシが貼ると、どう

してもシールが歪んじゃってさ。そ

れイヤなの。だから、色塗ろうと思

うんだけど、この「烈」とかうタイト

の部分ってどう塗ればいいのか?

グンソー オマエ、米に字書ける?

水泳に準備運動が必要だよーに、イ

キナリ泳いじゃ体にも悪いんだぜ。

わかるか?

ミヤザキ ふーん。

グンソー だーからー、ムリしな

いでシールと塗装のハイブリッドで

イイじゃねえか? で、シールを型

紙に見立ててマスキングすりゃOK

※1 [冬コミ] 年末に行われる秋の一つ。そのコミックマーケットの続。
 ※2 [爆走兄弟レッツ&ゴー!!] 1994年に「月刊コロコロコミック」にて連載を開始したミニ四駆を題材にした漫画。1996年にはアニメも放送を開始している。
 ※3 [烈くん] [爆走兄弟レッツ&ゴー!!]の主人公。愛称のこと。
 ※4 [ジャパンカップ] 毎年行われているミニ四駆の大会で「ミニ四駆 ジャパンカップ」のこと。
 メインレースのほかにはエキシビジョンとして各媒体が参加する「メディアレース」も開催されている。





↑ちょっと色がハミ出ちゃった☆



↑シールもキレイに切りとったからイイ感じ！

無事、走行可能なマシンを完成させたミヤザキ。数日後に道場破りよろしく、店に行き小学生とレースをした。しかし、結果は……。
ミヤザキ なんて、あそこでコースアウトするかなあ……。
まだまだ、ミニ四レーサーとしての道のりは遠いのであった!!

次つくるときの反省点だね☆
グンソー ハァー（深いため息）。
◇
ミヤザキ あつ、なるほど頭いい！
グンソー オマエ、これマスキングがあまりから、塗った色がハミ出てんじゃないかよ！
これ、赤をラッカー系で塗って緑をタミヤカラーとかの水性アクリルカラーで塗れば、修正もラクにできたのに。
ミヤザキ あつ、なるほど頭いい！
グンソー ハァー（深いため息）。

個人的には大満足だが……？
完成！

だろうが！
ただし、シールはコピーしとけよ。その方がマスキングテープに転写するのもラクだし、何より失敗したときの保険な。
ミヤザキ おう、なるほど。よくワカラんけどわかった！ ちよつとやってみるね！

Ep2



ラーメン 店主
[デザイン] 三浦三夫

Ep1



プービーズギャル
[デザイン] N18 (ニトロプラス)



ゲスト宇宙人 FILE じゃんよ!

～キミはおぼえているか!?～

Ep2



スペースサブローウの店員たち
[デザイン] 小泉道義之

ここでは『スペース☆ダンディ』に登場したゲスト宇宙人たち(＋ダンディバリエーション)をファイリングしたじゃんよ! それぞれの宇宙人の登場したエピソード、その宇宙人の名前、宇宙人の名前の下にはデザインを担当したデザイナーの名前を記した。また、本特集ページの最後には宇宙人だけでなく、ゲストメカニックファイルもあるじゃんよ! センキュー!

●Morley & DVT シリーズ 貸出発売中!
●公式サイト space-dandy.com/
©2014 BONES / Project SPACE DANDY

Ep4



先賢エイリアン
[デザイン] 小泉道義之

Ep3



ラーギ星人
[デザイン] 寺田克也

Ep3



マミタス
[デザイン] なまこ ATK (ニトロプラス)

Ep3



デスゲリア星人
[デザイン] なまこ ATK (ニトロプラス)

Ep5



ジェンソー星人
アデリー
[デザイン] 小泉道義之

Ep4



ドクター
[デザイン] 草野将仁

Ep4



ゾンビハンター
[デザイン] 遠藤賢太

Ep4



ゾンビナース
[デザイン] 伊藤義之

Ep5



イックカ星人
[デザイン] 神山清彦

Ep5



トレンチメイカー
[デザイン] 草野将仁

Ep5



アデリーのペンギン人形
[デザイン] 小泉道義之

Ep5



アデリーの祖父
[デザイン] 小泉道義之



プリン
[デザイン] 伊藤嘉之



パンツ人
[デザイン] 三崎三千夫



チョツキ人
[デザイン] 三崎三千夫



ハンター
[デザイン] 林明夫



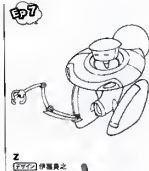
クラッシャー
ガール
[デザイン] Niθ (ニトロプラス)



ツインズ
[デザイン] Niθ (ニトロプラス)



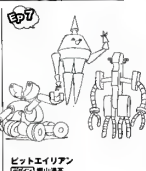
チュー
[デザイン] 伊藤嘉之



Z
[デザイン] 伊藤嘉之



ワンコ
(ワンダフルコナツパイ)
[デザイン] 清水洋



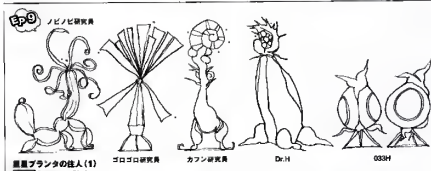
ビットエイリアン
[デザイン] 神山満高



フラワー
ロック人
[デザイン] 東基樹仁



筋肉レーザー
[デザイン] Niθ (ニトロプラス)



Ep9 ノビノビ研究所

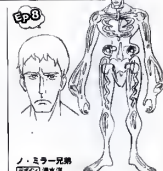
風船プランタの住人(1)
[デザイン] Eunyong Choi

ゴロゴロ研究所

カフン研究所

Dr.H

003H

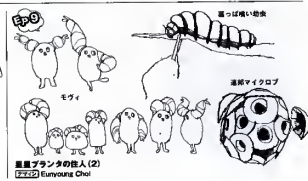


Ep8

ノ・ミラー兄弟
[デザイン] 清水洋



ミャウの父と母
[デザイン] 伊藤嘉之



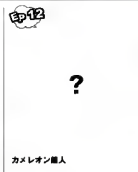
Ep9

風船プランタの住人(2)
[デザイン] Eunyong Choi

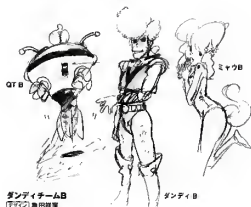
モウイ

きっぱ喰い幼虫

通称マイクロブ



お宝ダンディコレクション

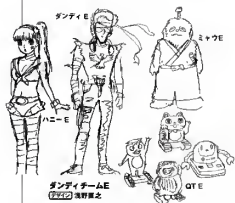


ダンディチームB
[デザイン] 亀田祥隆

ダンディ B

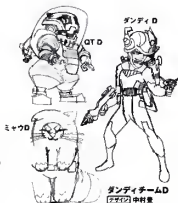


ダンディチームA
[デザイン] コヤマシゲト



ダンディチームE
[デザイン] 浅野真之

QT E



ダンディチームD
[デザイン] 中村豊



ダンディチームC
[デザイン] 亀田祥隆



ダンディチームJ
[デザイン] 中村豊

ダンディ J



ダンディ I
[デザイン] 浅野真之



ダンディ H
[デザイン] 中村豊



ダンディ G
[デザイン] 浅野真之



ダンディ F
[デザイン] 浅野真之



三角形ダンディ
[デザイン] 河野純

ベアブリックミャウ
[デザイン] 伊藤真之



ベアブリックQT
[デザイン] 伊藤真之



ベアブリックダンディ
[デザイン] 伊藤真之



ダンディ L
[デザイン] 浅野真之



ダンディチームK
[デザイン] 夏目真流、亀田祥隆 (ミャウKのみ)



ミャウK

QT K

Ep15



カブラ星人
[デザイン] 黒目真高

Ep15



流しのギター弾き星人
[デザイン] 神山清高

Ep15



宇宙郵便局員
[デザイン] 高柳孝仁

Ep15



カビバラ星人
[デザイン] 伊藤高之

Ep16



ミナトとヨーコ
[デザイン] 湯浅政明

Ep16



カルパッチョ
[デザイン] 湯浅政明

Ep15



ウクレレ男
[デザイン] 田島裕平

Ep15



カマキリ星人
[デザイン] 黒目真高

Ep17



ソフィア
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



ネイサン
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



ホレイシヨウ
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



ソバカス
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



女教師とベスト
[デザイン] 黒田高明

Ep17



ダスティン
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



アイザック
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



アンナと
エミリー
[デザイン] 伊藤高之

Ep17



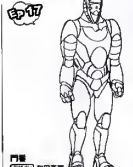
用務員のおじさんと妻
[デザイン] 三森三千夫

Ep17



用務員のおじさん

Ep17



門番
[デザイン] 黒田高明

Ep17



怪物人間
[デザイン] オガタタカオ (ニトロプラス)



風ファン
[デザイン] 岸山清郎



ルドリ
[デザイン] 岸山清郎



エシメ
[デザイン] 岸山清郎



緑色のオバケ
[デザイン] 和田厚明



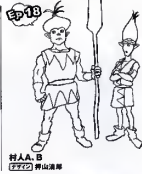
バインバイン
[デザイン] 伊藤雅之



クラウド風人
サー・ジェントル・
ノーブラ
[デザイン] 水澤太郎



四百タコ字編人
[デザイン] 岸山清郎



村人A、B
[デザイン] 岸山清郎



魔導機
[デザイン] 草野将仁



キノコ元帥
[デザイン] 草野将仁



ジャイクロ
魔導機師
ジョニー
[デザイン] 上野洋士



次の
バンドの人
[デザイン] 石塚マコト (ニトロプラス)



社長
[デザイン] 伊藤雅之



パンギヤ
風人
[デザイン] 草野将仁



ジャイクロ
帝國騎士
[デザイン] 三浦三千夫



リュートナー
[デザイン] 石塚マコト



フェルディナン
[デザイン] 水澤太郎



エイリアン
[デザイン] 水澤太郎



消滅魔のおじさん
[デザイン] 三浦三千夫

Ep22



風魔の母

[デザイン] 亀田祥倫

Ep22



風魔夫妻

[デザイン] 亀田祥倫

Ep24



ゴー

[デザイン] 志摩高博

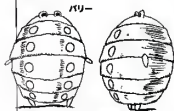
Ep24



ナイトポーター

[デザイン] 志摩高博

Ep22



悪魔グリースに黒いしるし

[デザイン] 亀田祥倫



ビビ



ミランダ



ダムディ

Ep23



ドルフ

[デザイン] 伊藤隆之

Ep22



ダンシング星人

[デザイン] 大友克洋

Ep22



トンジョラホルター

[デザイン] 亀田祥倫

Ep22



店屋

[デザイン] 亀田祥倫

Ep25



レジナルド

[デザイン] 伊藤隆之

Ep25



ヒロシ

[デザイン] 伊藤隆之

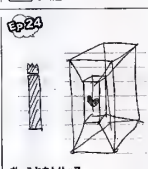
Ep25



スキップ

[デザイン] 伊藤隆之

Ep24



ボールとカトリクス

[デザイン] 岡崎倫

Ep25



デュラン

[デザイン] 伊藤隆之

Ep25



黒剣長

[デザイン] 三津三夫

Ep25



ダ・フォン

[デザイン] 高橋昌仁

Ep25



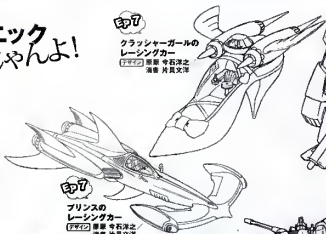
ヘン・リー

[デザイン] 高橋昌仁

メカニック FILE じゃんよ!

スペース☆ダン
ディの劇中には、
宇宙人に負けず
劣らず色々なメ
カも出ているぞ。
秘密兵器から普
通のビークルまで
紹介しちゃうぜ!

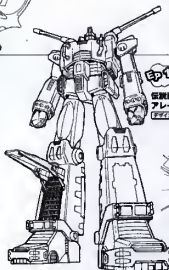
Ep7
クラッシャーガールの
レーシングカー
[デザイン] 星野 浩之
[作画] 片貝 文洋



Ep7
プリンセスの
レーシングカー
[デザイン] 星野 浩之
[作画] 片貝 文洋

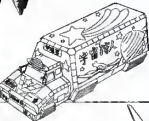
Ep7
ツインズのレーシングカー
[デザイン] 星野 浩之
[作画] 片貝 文洋

Ep10
佐賀巨大兵器
アレー
[デザイン] 山口 一



Ep20
アレーのcockピット
[デザイン] 玉置 第一

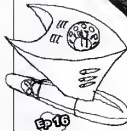
Ep10
敵艦破壊兵器
コレ
[デザイン] 大河 原邦男



Ep14
10万トトラック
[デザイン] 中国 家治



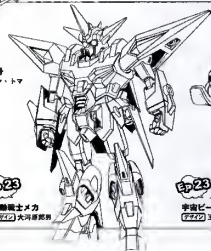
Ep16
カルバツチの
ボード
[デザイン] 滝澤 昭明



Ep26
自由の女神号
[デザイン] ロマン トマ



Ep23
機動戦士メカ
[デザイン] 大河 原邦男



Ep23
宇宙ビートルと宇宙トラック
[デザイン] 玉置 第一



「まじめにふまじめ」はアニメ「かい
けつゾロリ」(04年)であるが、それ
流にいうと「スペース☆ダンディ」は
さしずめ「真剣にいい加減なことをや
る」といえるだろう。シチュエーショ
ンコメディ、スラップスティック、時
にはドラマも描き、その作風もスタ
イルフリー。キャラクターなどの大雑把
な受け皿はあるものの、それすらも変
えていいという珍しい作品であった。
また、過去の名作のリスベクトも数
多く投入されており、その作品の印象
は、60年代以降のテレビ文化のつば
でもあった。本来あるべきである「話」
としての統一性は最低限にしつつ、製
作者と視聴者が共有できる共通言語を
織り交ぜることが、雰囲気、という暖
味模範なものが柱の一つとなっていた
のだ。

今回は「スペース☆ダンディ」の登
場する様々な宇宙人やメカ達を一堂に
集めてみた。おそろく、あえて「とっ
ちりだけ」感を感じだすために、スト
リイだけではなく、そのデザインに関
しても、統一性のなさやチープさとい
った要素を織り交ぜることが重要だっ
たのだろう。そして、このデザインに
は実に数十人に及ぶ様々なクリエイタ
ーたちが参加している。それは作品の
デザインであると同時に、「ここ半世
紀の映像文化の博覧会や」と言える
のかもしれない。

ミリタリー・ヒストリー出張版

わが愛しの
トーネード!

(最終回)

構成：ヤマザキ軍曹、文：ニック本村
PHOTO: Crown Copyright, U.S. Air Force

久々にトーネードの活躍がニュースになるなんてなんとタイムリー、我々の愛が通じたか? なんてことかどうかは別にして、最終回の今回はトーネードの戦歴をデビューした湾岸戦争から最新のイラク空爆まで追っていきましょう。では!

実戦経験の豊富さが
傑作機の証

ヤマザキ軍曹(以下、軍) いやあ、久々にトーネードの雄姿を拝めたな。

ニック本村(以下、ニ) 10月末のイスラム国空爆ですね。対地攻撃も可能

となったユーロファイターFGR4をデビューさせるかとも思いましたが、トーネードでした。

軍 地道に精密誘導兵器運用拡大の改良をしてきたトーネードの方が安心だったんだろな。

ニ 敵対航空機がない相手じゃ、トーネードで十分ですね。

軍 そういうことだな。今回は特に新型兵器の投入もなかったようだし、実績でトーネードだったんだろ。

ニ ここ最近でトーネードは完成の域

湾岸戦争中の英軍GR1。レーザー誘導爆弾を投じて出撃。



湾岸戦争スコープやシャークマウスなどノーズアートを描いたGR1の機首。



湾岸戦争参加の英空軍。ジャギュー、GR1、パッカニア、F3。



に達してまずからね。

軍 そういや、今年8月には初飛行から40周年だったんだよな。

ニ パナビアが記念式典をやったんだね、ジミだったんですっかり見落としてました。

軍 40年も現役! スゲーよな、傑作機だよ。

ニ いまだ現役もそうですが、やはり今回の空爆とか実戦経験豊富なのも傑作機の証ですね。

軍 だよな、湾岸戦争以降、採用国の全種が実戦投入されてるものな。

ニ 詳しい戦争の背景は端折りますが、その戦歴をさらっと見て行きましょうか。

湾岸戦争で実戦デビューしたトーネード

軍 やつときたな、ワンガン! 待ってたんだよ。

ニ ほんと好きっすね、湾岸戦争。あのデザートピンクがタマらんし、

カラフルなノーズアートも最高にイカしてるじゃん!

ニ イギリスお得意のAR(T)F(アルカリ性簡易塗装)の砂漠用装束にヌードなお姉ちゃんのノーズアートは、たしかに見栄えよかったですね。

軍 だろ! わずかにピンクががかったデザートサンドの退色や汚れ加減が、最高にかつちよ良かったな。

ニ 話を戻すと、クエント侵略に端を発した90年のイラクへの軍事圧力作戦



↑ボスニア上空を飛ぶ独軍のECR。NATO域外への補給通だった。



↑HARMレーダーミサイルを搭載してコンボ上空を飛ぶ独軍のECR。

「デザートシールド」で多国諸軍が周
辺国へ集結、それに続き91年に行われ
たのが湾岸戦争と呼ばれる「デザート
ストーム」作戦です。
軍 ドイツ以外の採用国が当時の全タ
イプを投入したんだよね。
二 イギリスのGR.1/AとF.3、
イタリアのIDS、サウジのIDSと
ADVですね。
軍 イタリアの応急サントイエロー上
塗りもまた良かったなあ。
二 GR.1は開戦初頭、JF233
滑走路破壊デスベンサーを盛大にばら
撒いて、飛行場破壊に活躍してます。

軍 この時だけだよな、使ったの。対
空砲火で被害も出してるからなあ。
二 湾岸戦争ではイギリスが8機、イ
タリアが1機撃墜されちゃってます。
飛行場制圧以降はスカッドミサイル狩
りに重点を移し、中高度からの通常爆
弾による爆撃に変更となったのですが、
これは精度が悪く効果的でないで、
レーザ誘導爆弾が必要になりました。
軍 それでパッカニアが急遽呼び出さ
れたんだよね。
二 イギリス開発のトーンード用T1
ALD（熱画像レーザ目標指示器）
ポッドは2基しか間に合わず、その能

力を持ったパッカニアが目標照射し、
トーンードがレーザ誘導爆弾ペイズ
ウエイクを投下する方法を探りました。
軍 パッカニアもデザートピンクにノ
ーズアット、カッコ良かったなあ。
二 ほかにもALARM対レーダーミ
サイルによる対空レーダーの破壊や、
GR.1Aの偵察能力によって移動式
のスカッドミサイル搜索などを行いま
した。イタリアとサウジのIDSは通
常爆弾による地上攻撃を行い、F.3
はサイドワインダーとスカイフラッシ
ュミサイルの対空兵装満載で、出撃拠
点のサウジ国内基地の防空や、攻撃機
の対空エスコートなどに従事してはい
ましたが、イラク機撃墜などの戦果は
挙げていません。
軍 F.3の被害がなかったのはステ
ルス塗料使ってたからか？
二 黒っぽいRAM（レーダー波吸収
材料）を含んだ塗料を各翼前縁に塗装
し、インテイクにはタイル状のRAM
パネルを貼り付け前方象限に限ったス
テルス効果を狙っていたらしいのです
が、効果のほどは判っていませんね、
GR.1には施されてないですし。
軍 イギリス作戦名「グランドビー」、
イタリア作戦名「ロカスタ」がトーン
ードのデビュー戦となったワケだ。

湾岸戦争後も続く
トーンードの湾岸戦闘

二 湾岸戦争で壊滅的打撃を受けたイ
ラクでしたが、その後も国内での反政
府活動弾圧や残存兵力による挑発行動
など、反省の色は見せませんでした。
軍 んで始まったのがイラク南北の飛
行禁止空域設定だ。
二 91年から北部の監視作戦を「ノー
ザンウォッチ」、92年から南部の「サ
ザンウォッチ」を開始し、両方にイギ
リスのF.3とGR.1/Aが参加
しています。
軍 監視飛行中のF.3に対空レーダ
ーを起動させるとGR.1が出動して
潰す、ってなことを続けてたわけだ。
二 「ノーザンウォッチ」は96年に終了、
「サザンウォッチ」は03年まで続けら
れました。その間には査察拒否問題な
どへの制裁空爆が93年に、同じく98年
にはそれを上回る大規模空爆「デザ
ートフォックス」作戦が行われました。
01年2月には核兵器開発疑惑や最新防
空設備構築の挑発行為増加に対する制
裁空爆など、米英軍共同作戦すべてに
イギリスのトーンードは投入されます。
軍 そんなこんなで長いことサウジや
カタール、ドハの基地なんかから派遣
されていたワケだ。
バルカン半島
2つの紛争にも参戦！
二 湾岸戦争と並行で勃発したユーゴ
スラビア内戦に対して93年、ボスニア、

ヘルツェゴビナ上空に飛行禁止空域を設定、NATO（北大西洋条約機構）の戦闘機部隊による監視作戦「ディナイフライト」が開始され、イギリスはトーンードF.3をイタリアに派遣しました。

軍 ちまちま禁止空域に進入するユーゴ軍機の撃墜とあわせて、F.3じゃないけど。

二 内戦は激化を辿り95年には空爆作戦「テリバレイトフォース」が行われ、イタリアとドイツもIDSとECRを偵察やSEAD（敵防空網制圧）任務に投入しました。

軍 とうとうドイツのトーンードも実戦参加を果たすワケだな。

二 その後も新ユーゴ内コソボ自治州の人道危機に対して湾岸以降では最大の航空作戦「アライドフォース」を99年に実施。イギリスはGR.1と最新のGR.4、イタリアとドイツも再度IDSとECRを派遣し、偵察とALARMSやHARMを使った防衛レーダー演習のSEAD、ECRは攻撃隊と同行するエスコートジャミングも行いました。

軍 砂漠と違って森なんかには隠された対空兵器に手を焼いたみたいだな、この作戦中にはF.117アステルス機も撃墜されるくらいだし。

二 この内戦は和平協定締結で終結を見ますが、新型のスタンダードオブ兵器や

GPS誘導を付加したより安価な誘導兵器などの実験場となりました。これらを全天候下で運用可能とする必要性などが確認され、いち早くアップデイトを始めたイギリスに続きドイツ、イタリアでも進められることになったんですよね。

対テロ戦争でのトーンード

軍 湾岸以降、休み間もなく働いてるな、トーンードは。

二 そして01年に9・11事件が発生、米軍による「エンデューロフリーダム」作戦がアフガン・タリバンで開始されますが緒戦には各国のトーンードは参加しませんでした。

軍 イギリスは作戦名「ヘリック」で

陸上部隊やハリアーは出してたよな。

二 09年からハリアーに替わってGR.4/4Aが派遣され、今年の11月まで偵察や近接支援任務などを行いアフガン派遣は終了。「ヘリック」作戦も年末で完了予定です。

一方、07年から10年にドイツが、08年から10年までイタリアもIDSとECRを派遣し同様任務で参加。アップデイトによる精密誘導兵器運用や新型偵察ボットなども投入しました。

軍 アフガンに続いて始まったイラク戦争のほうはどうよ。

二 03年に始まった対イラク戦「イラ



↑イラク上空を哨戒飛行する、英軍のトーンードF.3。



↑アフガン上空の伊軍IDS。偵察や近接支援を行った。

キフリーダム」にはイギリスは「テリック」作戦としてGR.4/4AとF.3で緒戦から参加、スカッドミサイルの捜索と破壊を主任務としてクウェートに展開しました。

軍 このときはもうデザートピンクじゃないんだよな。

二 でもやっぱり通常より一段薄くしたグレーのARMTF塗装にして中東の明るい空用とし、少数機でしたがノースアイトも入れてましたよ。

軍 でもよ、イスラム習俗に配慮してエッチなお姉ちゃんは減っちゃってたよな。

二 しかなないですよ、世の流れですから。この作戦でRAPTOR偵察ボットとスタンダードオブミサイルのストームシャドウを実戦初投入しています。

軍 このアフガンとイラクでの戦争中は他にもGPS誘導を加えたレーザ誘導爆弾ペイヴウェーIVや、撃ちつ放し対空ミサイルのブリスストーンとかもデビューしたんだよな。

二 F.3も00年に行われた改修でAMRAMとASRAMの運用化やBOLミサイルレール装備などに更新されて参加、塗装が再度施され珍しく外翼パイロンにBOZボットを装備す



リビア空軍に向かう英軍のGR.4。精密誘導兵器を搭載している。



イスラエル国に対する空襲に向かうGR.4。キプロスから出撃した。

軍 この作戦でも撃墜されたトーネー

二 ECRは偵察任務を主にH.A.R.M. 対レーダーミサイルでの攻撃も行いま

した。

二 参加国の主力航空能力はイタリア

の基地から出撃す。リビアの旧宗

主国として当然す。この作戦では

イタリアのトーネードも新たに加えた

精密誘導兵器を実戦投入した。

軍 ストームシャドウにGPS誘導爆

弾のJ.D.A.M.なんかでストンドオフ能

力を向上させたワケだ。

二 ECRは偵察任務を主にH.A.R.M.

対レーダーミサイルでの攻撃も行いま

した。

二 参加国の主力航空能力はイタリア

の基地から出撃す。リビアの旧宗

主国として当然す。この作戦では

イタリアのトーネードも新たに加えた

精密誘導兵器を実戦投入した。

軍 ストームシャドウにGPS誘導爆

弾のJ.D.A.M.なんかでストンドオフ能

力を向上させたワケだ。

二 ECRは偵察任務を主にH.A.R.M.

対レーダーミサイルでの攻撃も行いま

した。

二 参加国の主力航空能力はイタリア

の基地から出撃す。リビアの旧宗

主国として当然す。この作戦では

イタリアのトーネードも新たに加えた

精密誘導兵器を実戦投入した。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

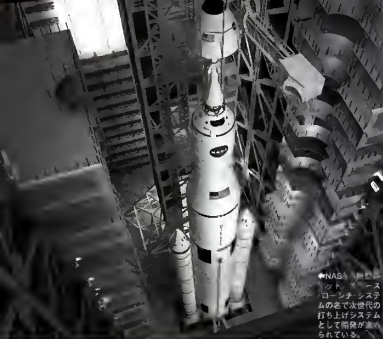
二 駆け足でトーネードの魅力を紹介

してまいりましたがこれに終了と相

成ります。

軍 足りない気もするがまあ許す。気

二 駆け足でトーネードの魅力を紹介



◆NASAの最新機
「スペースシャトル」の
打ち上げシステム
として開発が進め
られている。



◆アメリカを中心に国際協力
のもと開発が進むF-35。アメ
リカ空軍、海軍、海兵隊の後
イギリス海軍や航空自衛隊な
ども採用を予定する。

リアル世界の
The Real World

グレメカたち
Great Mechanics

➡ Next One

【New Product】 最新メカの 現状と未来

青色発光ダイオードの研究でノーベル物理
学賞を3人の日本人が受賞した2014年も
あとわずか。今回は今年のメカ結みのニュ
ースを中心にふり振り返りながら、今後その技
術がどのように発展していくかなどについて
も考えてみよう。

構成・文/南流龍一郎

長期のプロジェクトが
実を結び始めた
今年のメカ動向

テクノロジは時として社会そのもの
の仕組みを変えてしまうことがある。
その技術の開発には、多くの人員と莫
大な予算、そして長期間の研究開発が
必要となる。そうした開発期間を経て
実用に至ったメカや、実用に近づいた
メカが今年も多数登場した。それは軍
事、民生を問わずのことだ。

かつては「戦争が人類の技術を進歩
させている」とも言われたが、高度に

進化した資本主義社会

においては、逆に民生
品が軍事の領域でも使
用されることは決して
珍しくはない。

そして現代はこうし
た技術的優位が、経済
という分野において国
の命運をも左右するよ
うな時代に差し掛かり
つつある。その技術の
進歩は、目に見えるだ
けでなく、見えな領域
でも着実に、しかも
速い速度で進行してい
る。ここからは、そん
な最新技術の一部を見
ていくことにしよう。

掃除機に続く

ロボット家電は何か？

アイロボット社のルンバをはじめ、
ロボット掃除機などは日本の家庭に定
着しつつある。ルンバの使用を考えた
フローリングの家を探すという者もい
るなど、日々の床掃除の手間は大きか
ったということだろう。確かに現状の
ロボット掃除機は万能ではないが、家
事の補助機器として必要十分な性能を
持っているのだ。

ロボット掃除機だけでなく、現在の
家電は限りなくロボット的ともいえる。

最新の炊飯器、エアコン、洗濯乾燥機
といった基本的な家電でも、10年前
とは別の機械かと思うほど、きわめて
精密にその仕事を全うする。

そして次に来る新しい技術は、およ
そ人間の直接の労力を軽減するパワ
ーアシストなどだろう。

・高齢化社会という世相の中、家庭の
メカにも、今までとは違うコンセプト
や機能を持つ機器が登場することにな
るのではないだろうか。



◆ソフトバンクが市販し
た感情認識パーソナルロ
ボットのペッパー。基本
的な機能は人とふれあい、
コミュニケーションなど。
価格 は19万8,000円。
2015年2月に発売予定。

① 近未来兵器の実用化

技術の進歩を伺わせる
アメリカの最新兵器

現代の最新兵器に関しては、日本に
関係の深いV・22オスプレイやF35ラ
イトニングIIなどはニュースなどで紹
介されることも多い。これらの兵器を
開発したアメリカでは近未来の中核と
なる最新メカの開発も活発に行われ
ている。

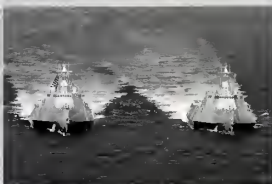
ただ、それが計画された時点から時
間が経過し、状況が変わってしまうこ
とも多々ある。その代表例が来年3月
に1番艦の就役する予定のズムウォル
ト級ミサイル駆逐艦だろう。ステルス



↑2013年に下水し就役に向けて艀造工事が進められている
ズムウォルト級ミサイル駆逐艦1番艦ズムウォルト。



↑こちらも就役に向けて艀造工事が続くジュラルド・R・フ
ォード。艦橋の形状なども特徴的だ。



↑沿海域戦闘艦の量産も始まった。写真はインディペンデンス
級のインディペンダンス（左）とコロナド。



↑空母ブッシュで行われた無人機X47Bの離着艦テスト。此
事成功し実用化に一步近づいた。

化を徹底させた船体造形や十分な発電
能力をベースとした航行、および兵器
システムなど未来を見据えた画期的な
戦闘艦だ。将来的にはレールガンを搭載
するともいわれ、次代のアメリカ海
軍の主力艦として注目されている。

しかし建造コストの高騰から建造計
画は32隻から3隻に縮小されてしまっ
た。ただ、この艦の戦闘艦の未来のイ
メージは強烈で、今後の軍艦に影響を
残すだろう。

現在建造中の次世代原子力空母ジェ
ラルド・R・フォード級では、電磁式
カタパルトの採用が予定されており、
地上施設での実験も成功した。こちら

はニミッツ級の後継艦として10隻の建
造予定で、21世紀中後半のアメリカ海
軍機動部隊の中心として活躍するもの
と思われる。2016年に1番艦のジ
ェラルド・R・フォードが就役予定だ。
無人攻撃機の時代が
ついに到来するのか！

一方、近年のアメリカ海軍は新艦種
の沿海域戦闘艦の開発に力を入れてい
た。インディペンダンスとフリーダム
の2艦種が建造され、運用試験が行わ
れている。

高度なネットワークの活用、モジュ
ール式の兵器システム、強力な電子機
器などを駆使して沿岸での作戦に広く
対応する艦だ。全50隻の建造が予定さ
れているが、どちらの艦種が選ばれる
かは現在の運用次第となるようだ。

航空機開発系では次世代主力戦闘機の
F35の開発もいよいよ最終局面であり、
2016年には通常戦闘機型のA型が
初期作戦能力を獲得する予定だ。F35
の開発のゴタゴタは日本の航空自衛隊
にも関わることであり、その動向は
今後も注目していきたい。

こうした有人最新鋭機が開発される
一方、艦上機もいよいよ無人機の時代
が近づいたというニュースも目に付く。
空母ジョージ・W・ブッシュからの大
型無人機X47Bが離着艦に成功し、い
よいよ実用へ向けて進んでいくと思わ
れる。

冷戦後も超大国として巨大な軍事力
を維持しているアメリカだが、時代の
変化に即した新しい形の戦略戦術が常
に模索されている。それに合わせて新
しい兵器も続々と登場していきそうだ。

② 変わりゆく交通機関

国産小型旅客機 MRJがよいよ本格離陸

生活に密着した交通分野でも新しい技術が今年も多数登場し、メカファンからも注目された。

まずはYS-11以来約半世紀ぶりの国産旅客機であるMRJ（三菱リージョナルジェット）がついにロールアウトした。低燃費で低騒音、低排ガスなど環境に対しても優れた性能で、世界の航空会社から注目されている。その外見や室内空間も快適さを目指したスタイリッシュなものとなっており、受注開始後の評価も高く、現在の受注数は300機を超え、受注目標も市場のシェアの半分を占めているという。

さてこのMRJだが、2015年4月6月に初フライト、そして2017年にANAへの初号機から納入開始というスケジュールとなっている。もともと日本の航空業界はボーイング社、エアバス社ともに多くの部品を納入するなど技術力は高く、このMRJによってさらにその活躍の場を広げるだろう。またMRJよりも小型のビジネスジェットの分野ではホンダがホンダジェットで参入。こちらも軽便で低燃費の

高性能機として注目される。今年5月には量産1号機の初飛行を成功させ、本格的に市販が開始された。

自動車関係の イノベーション技術

自動車関係で今年の注目株として、自動ブレーキシステムとマツダのクリーンディーゼルエンジン、スカイアクティブD、そしてトヨタの燃料電池自動車ミライの市販決定などについて触れてみたい。

危険な自動車運転に世間の目が厳しくなる中で、自然と走行安全性を高める技術への関心は高まり、現在では数多くの自動停止装置が実用化されてい

る。そんな中でステレオカメラによって得た情報により、前方車両や歩行者を感知して衝突の回避、衝突被害の軽減のため自動でブレーキがかかるというスバルのアイサイトのシステムは、その極めて高い実用性が運輸省の試験などで高く評価されている。

一方でレーダー式の同様なシステム実用化されており、これらの自動停止装置は人為的なミスや見落としなどに對するバックアップとしてさらに一般化が進んでいくだろう。実用化間近といわれる完全自動運転とともに動向を注目したい。

欧州の自動車事情は、日本やアメリカとは違い、ガソリン車やハイブリットカーではなく、経済的に優れたディーゼルエンジンが乗用車の主流になっており、欧州各国のメーカーもクリーンで燃費のいいディーゼルエンジンの

開発には力を入れている。その時流の中、乗用車用小型ディーゼルエンジンとしてマツダが送り出したスカイアクティブDは、これまでの小型ディーゼルの常識を越えた性能を持ち、高く評価された。長いスパンで見るとトータルコストでは、ハイブリットカーに対抗しうる存在になるかもしれない。

一方、長らく試作車でのリース運用などのテストが続けられていた燃料電池車だが、ついにトヨタがミライの名で市販車の投入を決定した。ホンダも追従して市販車投入を表明するなど、燃料電池車が我々の生活に入ってくる。燃料を供給する水素ステーションの設置が進んでいないのは大きな問題で、一般的な使いやすさはこれから課題だが、エコカーの本命が市場にどう受け入れられるのかは注目したい。



写真：三菱旅客機（株）

★ロールアウトしたMRJ。スマートな機体はデザイン的にも優れており、飛行機ファンの視線を集めている。



★自動自動停止性能で評価も高いスバルのアイサイト。ステレオカメラで前方を監視している。



★小型クリーンディーゼルのマツダのスカイアクティブDと搭載車種の一つデミオ。



③ 見えてきた近未来の宇宙開発

宇宙開発の新時代が訪れようとしている

スペースシャトルの退役以降、長らく衛星軌道へ人を送る手段を失っていたNASAだが、ついに次世代の有人宇宙船オリオンの1号機をお披露目した。予算問題や宇宙計画の紆余曲折で時間はかかったが、無人での打ち上げ実験を行う段階まで開発は進んだ。

オリオンの特徴は円錐型の司令船というアポロ計画の宇宙船に似た形態になったことが一番に挙げられる。これは再使用可能にするため航空機型を採用したスペースシャトルがコスト面でも安全性の面でも問題を抱えていたことから、より効率性のコストの安い従来型を採用したので。

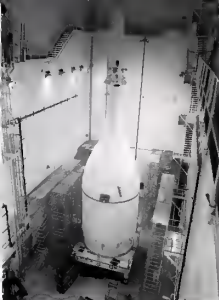
機体にはアルミや新素材が多用され、アポロよりサイズは大きくなったが丈夫で軽量になり、最大6人のクルーを乗船させることができる。当然のことながら技術もアポロの時代から遙かに進んでおり、操縦や航法などのシステムも高性能なものを搭載している。国際宇宙ステーションへの人員運搬が当面の任務だが、火星探索計画などでメインの宇宙船になることも期待されている。

このオリオンと平行してNASAは新しい打ち上げロケットの開発を続けている。スペースローンチ・システムと呼ばれる大型ロケットで、計画では打ち上げ能力総量130トンという高性能となる。スペースシャトルのエンジンを用いるなどコスト低減も

計っているが、それでもまだ高額だという議論や、シャトルのエンジンを使い果たした後の問題を心配する声もある。アメリカの宇宙開発がどこに向かうのか、見えてくるのはもう少し先のことになりそう。

宇宙船技術、ロケット技術でアメリカから遅れていた日本だが、ステーション補給機このうのとおりや、中型ロケットのイプシロンなど、独自に開発しているが、ここに来て次々と成果を出している。H・IIの商業打ち上げの進行や、後継機の開発もスタートしているなど、日本の宇宙開発技術は世界的にも存在感が増していきそう。

ところで最後にシッキングだったニュースについて。それは民間宇宙旅行ロケット墜落のニュースだ。来年も宇宙旅行開始と期待していた人たちに、それは衝撃的な事件だったに違いない。宇宙という場所はまだまだ危険に伴う、そんなことを思わせる事故だった。



↑解熱剤出用ブースターを先頭にドッキングさせ打ち上げ準備中のオリオン宇宙船。



↑国際宇宙ステーションに接近したこのよう。自動システムなど高く信頼されている。



↑モハベ砂漠での試験飛行中に墜落した民間宇宙船スペースシップ・ツー。

アニメの世界が現実には?

今回、かなり偏った視点からだが最近話題になったメカについてざっくりと紹介してみた。もっとじっくり詳細に紹介すべきものや、触れておくべきものがあるかと思うが、そこはお話し願いたい。

今回触れたものはロボットアニメなどに、つながりそうな技術というのが、裏テーマとしてあった。電磁式カタパルトなどガンダムではおなじみだ。機械がサポートする乗用車といえば「ナイトライダー」など思い浮か

ぶし、アニメのロボットたちの多くが推進者を支えるシステムを搭載している。そういうものの萌芽が、今起こっているのではないかとこの点も考えてみた。

そういえば10年以内に小型核融合炉の実用ができるとロッキード・マーチンが発表したが、いよいよもってロボットアニメの世界が近づいてきているのかもしれない。国際競争に宗教対立、エネルギー枯渇や地球温暖化など問題山積の近未来だが、それで

も新しい科学技術に期待したい。地道な研究開発の中から素晴らしい技術やメカが誕生してくるのには驚きと共に、問題解決にも役立ててくれることを祈りたい。

ところでアトムのようにではなくとも、人と同じような作業ができるアンドロイドがいつか誕生して、家庭に入ってくるのだろうか。ルンパに手足が生えるのか、ソートバンクのペッパーがより高度になっていくのか、そんな空想もできるのだが……。

Mobile Suit Gundam UC Mechanic&World ep 1-3 / ep 4-6 / ep 7

グレートメカニックススペシャル
機動戦士ガンダムUC
メカニック&ワールド
ep 1-3 / ep 4-6 / ep 7

A4判カラー付/定価各1,600円+税

宇宙世紀の
最新モード
「機動戦士ガンダムUC」を
完全解説



GUNDAM BUILD FIGHTERS Gunpla Mechanics & Animation Art Work

グレートメカニックススペシャル
ガンダムビルドファイターズ
ガンプラメカニクス&
アニメーション・アートワーク

A4判カラー付/定価2,000円+税

激闘のガンプラバトルの
猛者たちが
再び集結!?



Mobile Suit Gundam AGE Mechanic&World

グレートメカニックススペシャル
機動戦士ガンダムAGE
メカニック&ワールド

A4判カラー付/定価1,900円+税

A.G.という世界、
百年の物語の
モビルスーツたち



Mobile Suit Gundam SEED C.E. Mechanic& The World

グレートメカニックススペシャル
機動戦士ガンダムSEED
コスミック・イラ
メカニック&ワールド

A4判カラー付/定価2,500円+税

第一次連合・
プラント大戦
メカニックと世界完全ガイド!



グレートメカニクス・スペシャル モビルスーツ全集



モビルスーツ全集①
RX-78 ガンダム
B5判カラー付
定価1,200円+税



モビルスーツ全集②
本誌掲載
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集③
MS-06
ザクBOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集④
MS-07/09
クワズ&ABOON
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑤
RX-78 ガンダム&
V作戦BOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑥
MS-14 ガルグ&
ジオン特殊部隊BOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑦
ズバット&アサハム・
エレクトロニクス兵器
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税



モビルスーツ全集⑧
U.C.0085-
U.C.0096
3rd クラウド
モビルスーツBOOK
B5判カラー付
定価1,400円+税

最新刊
!!

グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

2014 AUTUMN

GREAT MECHANICS.DX30

グレートメカニック DX30 B5サイズ/定価980円+税



ガンダム Gのレコンギスタ

ようこそ! リギルド・センチューヘ!

- ガンダムビルドファイターズ
- 科学冒険隊テクノボイジャー
- ガールズ&パンツァー
- キャプテン・アース
- バディ・コンプレックス
- ブレイクブレイド
- アルドノア・ゼロ
- 宇宙戦艦ヤマト2199
- INTERVIEWS

福田己津央、森田繁、吉永裕ノ介 他



2014 SUMMER

GREAT MECHANICS.DX29

グレートメカニック DX29 B5サイズ/定価980円+税



機動戦士ガンダムUC

完結記念Special!

- ガンダムビルドファイターズ
- ゴジラ対人間 進撃の60年史
- ガールズ&パンツァー
- キャプテン・アース
- バディ・コンプレックス
- ブレイクブレイド
- 白鷺の意思 アルジェヴォルン
- アルドノア・ゼロ
- INTERVIEWS

河森正治、西辻たかお 他

2014 SPRING

GREAT MECHANICS.DX28

グレートメカニック DX28 B5サイズ/定価980円+税



ガンダム大地に立つ!!

- 劇場版 モーレツ宇宙海賊
- ABYSS OF HYPERSPACE — 虚空の深淵 —
- 機動戦士ガンダムUC
- ガンダムビルドファイターズ
- バディ・コンプレックス
- ノブナガ・ザ・フール
- ブレイクブレイド
- INTERVIEWS

アミノテツロ、榎真誠、海老川兼武、ロマン・トマ 他

2013 WINTER

GREAT MECHANICS.DX27

グレートメカニック DX27 B5サイズ/定価980円+税



ガンダムビルドファイターズ

- 宇宙戦艦ヤマト2199
- コードギアス 亡国のアキト
- 機動戦士ガンダムUC
- ノブナガ・ザ・フール
- バディ・コンプレックス
- INTERVIEWS

河森正治 他

本誌は次号(3月中旬発売号)よりさらにパワーアップして判型が大きくなります!! (A4判) お間違えなく!!

バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

双葉社

〒162-8540

東京都新宿区東三軒町3-28

tel 03-5261-4816 (営業)

http://www.futaba-sha.co.jp/

(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

※書店・HP以外に、電話・FAX・はがきでもご注文いただけます。
ブックサービス (営業時間: 9~18時)

● 電話 : 0120-29-9625 (携帯電話も可)

● FAX : 0120-29-9635

● はがき : 〒101-8796 神田支店郵便局私書箱82号 ブックサービス課

いずれの場合も「社名(双葉社)・タイトル・購入冊数・定価および住所、氏名、電話番号」をお知らせください。

編集

岡田幸夫(オフィスJ.B)
資料発行(オフィスJ.B)
宮崎左佐雄(オフィスJ.B)
加和則(双葉社)

デザイン

岡本浩樹(water_planet)

著者・本文イラスト
森下直樹

執筆

河合宏之
星★華介
南達健一郎
矢吹明紀
市ヶ谷ハジメ
やすゆきゆたか
河原よしえ

スーパーバイザー
ヤマザキ運喜

協力

海アニプレックス
ホビーニップ
海ウーブ
エイブックス・ピクチャーズ
大友可成
ガイアノーツ
海ガジェットリンク
海島屋
海サテライト
海サンジゲン
海サンライズ
海ジーベック
海小学館漫画社プロダクション
海松竹
海創通
海タカラトミー
海タミヤ
海20世紀フォックス
海日本アニメーション
海板バセガワ
海バンダイ
海バンダイビジュアル
海ビクウエスト
海プロダクションI.G
海ボンス
海マックスファクトリー
海リキッドストーン
海ワーエンターテインメントジャパン
海三菱航空機

本誌は次号
(3月中旬発売号)より
さらにパワーアップして
判型が大きくなります!!
(A4判)お間違えなく!!

双葉社MOOK/2014 WINTER

GREAT MECHANIC BOXSET

2014年12月15日発行

編集人 二之宮隆
発行人 森坂生
発行所 株式会社双葉社

〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
営業☎03-5261-4618
編集☎03-5261-4668
<http://www.futabasha.co.jp/>
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

印刷所 三晃印刷株式会社

※盗下・盗下の場合には送料取寄せ料でお願いいたします。「制作料」までにお送りください。ただし、高価で輸入したものについてはお断りさせていただきます。☎03-5261-4622 (制作料) ※本誌のコピー、スクリーン、デジタル化等の複製複製・転載は著作権法上の権利を侵害する恐れがあります。本誌を他方複製等の第三者に譲渡してスクリーンやデジタル化するなどは、たとえ個人や密閉内での利用でも著作権法違反です。

©FUTABASHA 2014 Printed in Japan

読者プレゼント

今年も残すところあと僅か。年末年始の準備に追われているヒトも多いのではないのでしょうか? 今年も各メーカー様の協力のもとプレゼントをご用意しました。です

から、ちょっと作業の手を休めて、アナタが「コレいいかも?」と思ったプレゼントの番号を巻末のアンケートハガキに書き、必要事項を記入してシドシシご応募くださいませ!

応募方法

プレゼントに応募する方は、本誌とシドシシのアンケートはがきに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの番号を書いてお送りください。なお、当選者の発表は発表をもって代えさせていただきます。

締切 → 2015年3月14日必着

04 1名様

RG XXXG-00W0
ウィングガンダムゼロ EW

提供 株式会社バンダイ
©創通・サンライズ



1/72
VF-1J/A ガウオークバルキリー
提供 株式会社バセガワ
©1982ビクウエスト



06

スペースセザルメント

提供 株式会社ウーブ



07

空服小野篁 ハウニタイプ

提供 株式会社ウーブ

2名様

01

SDBF
ウィングガンダム

提供 株式会社バンダイ
©創通・サンライズ・テレビ東京

02

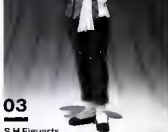


ROBOT魂(SIDE MS)
マスターガンダム
提供 株式会社バンダイ
©創通・サンライズ

03

S.H.Figuarts
東方不败

提供 株式会社バンダイ
©創通・サンライズ



2名様

グレートメカニック.DXは年4回(3月、6月、9月、12月の中旬)発売です。

GREAT GUN ECHO

2014 WINTER

グレートX-1

ザ・フレイバク
宇宙船サンダーボルト
鋼鉄の意志 マルジェヴォルン
アルドノア・ネオ
クロスアンジュ 大艦と海の戦艦
「フーリー」と「ディーガー」戦艦
デンカイ

流矢伝説の戦艦 飛龍

特集

ガンダム ビルド ファイターズ トライ

ガンダム Gのレコンギスタ

宇宙戦艦ヤマト2199 星巡る方舟

ヤマト×ガトランティス×ガミラス
語られなかったもう一つの航海

2199年、真の結末

完全新作劇場映画

宇宙戦艦
SPACE BATTLESHIP YAMATO 2199

2199

ヤマト

星巡る方舟

大ヒット
上映中!!

宇宙戦艦ヤマト2199 追憶の航海 BD&DVD大好評発売中!! 詳細はWEBへ▶ yamato2199.net

TVシリーズの後日談を描く新エピソードが
OVAで発売

翠星のガルガンティア

— めぐる航路、遙か —

GARGANTIA ON THE VERDURIOUS PLANET

【前編】

Blu-ray<特装限定版>好評発売中!

7,500円(税別)+税 カラー(予)68分(本篇54分+特装映像14分)+特典CD/リニアPCM(24ステレオ)/AVC/BD50G/6:0:0<1080p high definition>/英語字幕付/BCXA-0931

鳴子ハナハル描き下ろしコミックなどを収録したスペシャルブックなど、豪華特典満載!

「翠星のガルガンティア 〜めぐる航路、遙か〜」後編 2015年11月11日 イベント上映スタート/Blu-ray 2015年5月27日発売
gargantia.jp [twitter]@gar_anime

©イカサマス/「翠星のガルガンティア」製作委員会



発売・販売元: 株式会社 パンティビジュアル株式会社

本社: 〒140-0002 東京都品川区東品川4-12-4 品川シーサイドパークタワー
お問い合わせ先: [お客様センター] TEL: 03-5828-7582 (午前10時~午後5時) / 土・日・祝日及び年末年始を除く

トランスフォーマー
TRANSFORMERS

TRANSFORMERS
30
years

サイバトロン総司令官「コンボイ」、
D-スタイルにラインナップ!

D
STYLE

2015年1月発売予定

D-スタイル
コンボイ ¥3,000
スケール:NON 原型制作:石井歩
全高:約100mm



メガトロンも
2015年4月発売予定!



私にいい考えがある。



胸パーツが開閉しマトリクスも再現。



コンボイ エナジーアックス



レーザーライフル(コンボイガン)

エナジーアックスとレーザーライフル(コンボイガン)に加え、
変形後をイメージした「コンボイトレーラー」が付属。

© TOMY 「トランスフォーマー」(TRANSFORMERS)は正式なトランスフォーマーの登録商標です。



「艦隊これくしょん -艦これ-」が

「連装砲ちゃん」がプラモデル化!

約80mmの
お手頃サイズ



デスクなどのちょっとした場所
で
提督に随行します!



細部まで再現されたことにより、
細部まで再現されたことにより、
細部まで再現されたことにより、

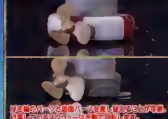
2015年1月発売予定

連装砲ちゃん ¥1,200

スケール:NON 原型制作:声沢 勝
全高:約80mm



砲身が上下動に可動!付属のタメコン機構で
大砲Ver.の再現も可能。



付属のパーツで艦隊を再現!付属のタメコン機構で
大砲Ver.の再現も可能。

©2014 DMM.com/KADOKAWA GAMES All Rights Reserved

〒190-0012 東京都立川市堀町1-16-2 一環ビル7階 株式会社 寿屋
お客様相談センター TEL:0120-48-1563 月~金曜日(祝日を除く)10~17時
Eメール:support@kotobukiya.co.jp

※本商品は撮影用に撮影された物です。実際の商品は未組立・未塗装となります。
※ご予約は各Q&Aコードから行えます。(お手持ちの端末によっては正しく表示
されない場合がございます。ご了承下さい。)

KOTOBUKIYA

双葉社MOOK
グレートメカニクスDX.31 2014 WINTER
2014年12月15日発行
発行所=双葉社

定価: 本体980円 + 税

雑誌63982-62
Printed in Japan © Futabasha 2014

ISBN978-4-575-46485-6
C9476 ¥980E



9784575464856



1929476009807